



# **У ВАС ЕСТЬ 15 МИНУТ**

**Механика взлома в виртуальной реальности  
для словесной ролевой игры  
«Раскрытый космос»**

**Сергей Вейс, Александра Ветрова, Андрей Ляцук,  
Константин Михайлов, Анастасия Шевелева**

**Редактор – Анастасия Мельникова**

Друзья!

В версии 1.0 «Раскрытого космоса» мы предложили вам мини-игру для к-серферов, взломщиков доменов в киберпространстве. Практика, увы, показала, что эта мини-игра недостаточно универсальна и удобна.

Из-за карантинов, вынужденных переездов беженцев и эмигрантов, да и просто из-за развития технологий гораздо больше людей, чем раньше, начало играть через сеть. Карточная мини-игра в такой ситуации подходит плохо.

Так что мы делаем работу над ошибками и предлагаем вам новую систему для взлома доменов в кибер-Т.

# КИБЕР-Т КРАТКО

Больше о «Раскрытом космосе»  
ищите на нашем сайте  
[lavikandia.ru](http://lavikandia.ru)

Для тех, кто все забыл, напоминаем самое главное:

1. Кибер-Т — это виртуальный мир, киберпространство, которым пользуется каждый день большинство жителей Республики.
2. Практически каждый из них имеет в кибер-Т домен, собственное маленькое пространство, в котором хранится много полезной для хозяина информации. В большинстве случаев эти домены арендованы у корпораций за символическую сумму или просмотры рекламы (как мы можем завести почту на Gmail или аккаунт в социальной сети). Часто случаются, однако, и частные домены — каких-то фирм или частных лиц, решивших, что больше они доверяют специально нанятым архитекторам доменов, а не корпорациям с их шаблонами.
3. Разумеется, доступ к секретам, хранящимся в этих доменах, мечтают получить криминальные к-серферы — то есть профессиональные взломщики, хакеры. А заодно и масса других людей: журналисты в поисках грязных секретов, шпионы корпораций ради выгоды и тому подобные.
4. Верные закону к-серферы информацию защищают. В работе детектива приходится сталкиваться и с той, и с другой стороной. Конечно, взламывать домены незаконно, но иногда без этого частному сыщику непросто выполнить свою работу. Суд таких доказательств не примет, но расследование вперед продвинется.

**5.** Все домены до какой-то степени защищены. На самом деле зачастую гораздо надежнее пользоваться как раз корпоративными доменами: сервера Grok Team взломать с наскоку не получится ни у кого. Но и частники могут обеспечить себе довольно приличный уровень защиты. Упрощенно все уровни защиты можно разделить на 5 уровней. Первый сможет взломать и не самый опытный к-серфер (1), со вторым справится только к-серфер (2), настоящий профи. Домены 3, 4 и 5 уровня просто взломать не получится ни у кого.

**6.** Однако доступ к ним можно получить через так называемый «мусорный код». По сути дела мусорный код — безразмерная мусорная корзина, в которую сбрасываются излишки кибер-Т: куски кода, целые работы киберскульпторов и архитекторов, устаревшие программы. 99% пользователей кибер-Т никогда там не бывали и даже не могли бывать. Это изнанка виртуального пространства, предназначенная только для тех, кто занимается его обслуживанием. Но к-серферы настраивают свои шунты таким образом, чтобы пройти туда.

**7.** Сам по себе мусорный код не моделируется визуально. Но поскольку шунт связан с головным мозгом, мозг к-серфера достроит необходимые связи, и мусорный код предстанет перед ним как пространство, заполненное бесчисленным множеством несвязанных объектов, великой мешаниной образов.

**8.** Обладая известным опытом, по мусорному коду можно перемещаться. Это непросто и сопряжено с некоторыми рисками. Зато через мусорный код можно пробраться практически куда угодно. Именно путешествие через него — основа игры во взлом в нашем «Раскрытом космосе».

# В ПОИСКАХ ЗАЦЕПОК

Всякий взлом через мусорный код выглядит совершенно непохоже на предыдущий. Но устроены они одинаково.

Каждый опытный к-серфер знает, как попасть в мусорный код. Его шунт и домен приспособлены для этого. В принципе, можно погрузиться туда и просто так, просто ради красот этого коллективного бессознательного кибер-Т. Но как правило, погружение делается с конкретной целью. А значит, необходимо выполнить первое и главное условие:

**Чтобы взломать чужой домен через кибер-Т,  
вам нужны какие-то зацепки.**

Ваш герой должен знать что-то либо о человеке, которому этот домен принадлежит, либо, если это корпоративный домен, о людях, которые доменом управляют. Взлом через мусорный код, собственно, в значительной степени возможен благодаря человеческим, а не программным ошибкам. Герою нужно будет пройти по обрывкам поисковых запросов, следам серфинга нужного человека в сети. Причем найти их надо будет среди тысяч других запросов и следов. Чем больше он будет знать о тех, кого взламывает, тем проще ему (и вам) будет справиться.

Да, собирать эту информацию придется другими методами и, возможно, за пределами кибер-Т, в реальном мире.

## В мусорный код

Погружение в мусорный код выглядит как погружение в огромное множество бессистемных пестрых образов — как будто вы оказались в пространстве, заполненном огромным количеством хлама. Рядом с обрывком объемного текста из ничего торчит рука орка из «Четвертой войны», под перевернутой вазой эпохи Тан, попавшей из сброса какого-то музея, может найтись одностороннее яйцо страуса (вторую сторону которого никто и никогда не отрисовывал).

Местами мусорный код выглядит почти разумно. Вы можете оказаться в куске какого-то виртуального помещения, сброшенного сюда недавно и еще не успевшего развалиться. Но код вполне может оказаться и совершенно абсурдным набором деталей в эшеровском порядке.



*К-серфер подключился к кибер-Т через шунт.  
Да, он с Кеноби.*

Активируйте любой объект, который вы видите (чувствуете, ощущаете – в кибер-Т есть передача и тактильных, и обонятельных ощущений, и все они могут оказаться в мусорном коде сами по себе), и вы переместитесь в совершенно новое, но столь же запутанное пространство. Прыгать так можно до бесконечности с перерывами на белые волны.

## Белая волна

Да, есть проблема. Каждые пятнадцать минут волонтеры, обеспечивающие безопасность кибер-Т, пропускают через мусорный код общую программу переразбивки. На сленге она называется «белая волна». Волна расщепляет виртуальные объекты и уничтожает их.

К счастью для вас – не целиком. На протяжении многих дней и даже месяцев найти кое-какие следы человека в мусорном коде получится.

К несчастью, если вы попадете в белую волну, ваш шунт перегрузит. Это совершенно не опасно для здоровья. В худшем случае вас ждут недолгое головокружение, тошнота и дезориентация. Но из кибер-Т вас выбросит, и взлом придется начинать сначала – как следует отдышавшись.

На каждое перемещение от объекта к объекту в мусорном коде уходит примерно минута. Ужасно медленно по меркам кибер-Т, но быстрее не обсчитывают даже самые лучшие шунты! Плюс погружение, плюс выход. Словом, самое большее за 12, если очень повезет – 13 попыток вам нужно будет добраться до цели, опередив очередную волну.

# ПРАВИЛА НАРУШЕНИЯ ПРАВИЛ

Каждый раз, когда ваш герой оказывается в новой части мусорного кода, перед ним открывается сегмент, полный множества виртуальных объектов.

Большинство из них отсеиваются шунтом сразу – как не имеющие отношения к делу. Ведущий игры расскажет вам про те, которые шунт отсеять не смог: их будет столько, сколько выпадет на одном шестигранном кубике. Но не меньше уровня сложности того домена, в который вы пытаетесь проникнуть.

Если выпала единица – вам повезло, шунт отсеял все, и ваш герой может спокойно хвататься за единственный важный объект, который отправит его в нужном направлении. Но такое может случиться, только если вы взламываете домен 1 уровня (который часто проще будет вскрыть безо всякого мусорного кода).

Если выпало больше единицы, вашему герою придется сделать выбор и самому понять, какой из оставшихся объектов действительно имеет отношение к взламываемому домену, а какие нет. Чем больше герой будет знать о жертве взлома, тем проще ему будет это сделать, потому что, как правило, нужные объекты связаны с тем, чем управляющие доменом люди интересовались в кибер-Т.

*Скажем, к-серфер из команды детектива вынужден проникнуть в домен скарлетского мафиозного клана (да, мафия тоже пользуется кибер-Т!). Другим к-серфера удалось понять, что за домен отвечает племянник дона, страстно увлекающийся горными лыжами.*

*В процессе взлома в мусорном коде перед к-серфером оказывается четыре потенциально интересных предмета: нижняя половина боксерской груши (верх не сохранился), 3D-модель кувшинки скарлетской стелларии, звук скрипящего снега и бутылка целебного зелья из популярной кибер-Т-игры «Четвертая война». Выбрать, конечно, стоит скрип снега: он наверняка остался от видео с очередными горнолыжными успехами, которые искал в сети незадачливый мафиози.*

Если ваш герой выберет все верно, он окажется в следующем сегменте мусорного кода, поближе к нужному ему домену. Пройдя такое же испытание положенное количество раз, он окажется на месте.

Если ваш герой ошибется и активирует не тот объект, его тоже переместит в другое пространство-сегмент, но лишняя минута и лишний ход будут потрачены зря. Если герой не сможет добраться до домена за отведенное количество ходов, взлом будет провален, а это чревато не только чувством досады, но и столкновением с белой волной.

Чем выше уровень защиты домена, тем больше число сегментов, которые вам нужно пройти верно, — и тем меньше у вас есть времени на ошибку, потому что обсчет занимает больше времени.

| Уровень домена | Необходимо верных шагов | Возможный максимум шагов | Некоторые примеры доменов этого уровня   |
|----------------|-------------------------|--------------------------|--|
| 1              | 2                       | 12                       | Личный домен земной бабушки великого детектива; домен маленькой офлайновой компании: магазина сувениров на Марсе, кофейни на углу  |
| 2              | 3                       | 11                       | Личный домен преуспевающего частного детектива; домен маленькой компании, ведущей дела в кибер-Т: онлайн-магазина кенобитской одежды   |
| 3              | 4                       | 10                       | Личный домен детектива, поссорившегося с хакерами; домен отделения корпорации Тука-Тука на Интаахо; домен большого магазина, крупной фирмы, большинства муниципальных служб                          |
| 4              | 5                       | 9                        | Домен новостного агентства Республики; домен диспетчерской службы любого космопорта (кроме космопортов Айзека); домен опытного к-серфера-одиночки (включая, вероятно, к-серфера в команде детектива) |

5

6

8

Домен офиса крупной корпорации; домен Элладского университета на Марсе; домены крупных политических партий

Как видите, попасть в домен первого уровня совсем несложно. Но взламывать домен высокого уровня без большого объема информации о людях, которым им управляют, — занятие бессмысленное. К счастью, люди склонны ошибаться и оставлять следы. Это позволит добыть информацию даже в случаях, когда взломать домен практически невозможно. Такие встречаются очень редко, но все же это бывает: к-серфер-одиночка не справится со взломом домена Генеральных штатов, серверов Grok, вычислительных систем Соединенного штаба космических флотов или управляющего Айзеком суперкомпьютера. Но что мешает взломать домены тех людей, которые все это обслуживают?

Ну ладно, кое-что иногда мешает.

# АБОРИГЕНЫ КОДА

К несчастью для к-серферов и к радости для обычных пользователей, путешествие через мусорный код чревато некоторыми сложностями. Условно их можно разделить на пять видов.

## 1. Ловушки кода

Разумеется, на самом деле это никакие не ловушки, а просто неудачные совпадения обрывков кода, которые затрудняют движение в нем: зацикливают какие-то сегменты, превращают их в головоломки в духе бутылки Клейна и ленты Мёбиуса, просто психологически сбивают серфера или перегружают его шунт. Это неприятно и может заставить вас потратить лишний ход, а иногда и два.

## 2. Активные участки

Иногда в код сбрасываются части кибер-Т, которые должны были действовать активно. Скажем, прошлая версия работающего фонтана из Двоичного сквера. Это даже случается довольно часто, но обычно проблем серферу не создает. Хуже, когда это агрессивно ведущие себя участки кода. Одно из самых популярных развлечений в кибер-Т — это, разумеется, игры, и в том числе игры, предполагающие драки, стрельбу и прочее. Так что в мусорном коде может оказаться и эльф-маг из «Четвертой войны», швыряющий в вас огненный шар, и танк Первой мировой, расстреливающий вас из пулемета. Вреда вашему настоящему здоровью они не принесут. Но попадание в вас пуль и ог-

ненных шаров может сопровождаться неприятными ощущениями. И замедлить вас на тот же ход или даже больше, если вы не сообразите, как справиться с проблемой.

### 3. Следы других

Вы не единственный к-серфер на свете. Другие серферы тоже бродят по мусорному коду: одни для удовольствия, другие — чтобы вскрыть кого-то, третьи — чтобы помешать взломам, потому что им за это платят или потому что они «белые шляпы», добрые души, волнующиеся о других. Перемещаясь по коду, они оставляют за собой шлейф разбросанных программ, которые могут продолжать действовать непредсказуемым образом. Утешает, что и ваши программы кому-то мешают точно так же!

### 4. Айзекианские чистильщики

Один из самых неприятных вариантов. Суперкомпьютер Айзека защищает своих сограждан не только в реальном, но и в виртуальном мире. Про к-серферов он, естественно, знает. Так что раз в некоторое время мусорный код наполняется программами-чистильщиками, которые просто вышибают из кода всех, с кем там сталкиваются. Справиться с ними можно, но сложно.

(Неприятная новость для к-серферов с Айзека: чистильщики собирают сведения о встреченных к-серферах. Конечно, сразу установить соответствие с вами реальным суперкомпьютер не сможет, но если встреч будет несколько, ждите неприятностей.)



## 5. Другие собственной персоной

Вероятность этого очень, очень мала, но вы можете случайно столкнуться в одном сегменте мусорного кода с другим к-серфером. С большей вероятностью это произойдет, если вы одновременно взламываете один домен (или если вы взламываете домены друг друга, само собой). Тут все зависит от обстоятельств — иногда такие встречи оказываются на пользу, иногда во вред. Как договоритесь.

### Как определить, столкнулся ли ваш персонаж с чем-то неприятным?

Способа два.

На эту идею нас навела замечательная игра «Побег из магической лаборатории». Спасибо, Alexey Svolod!

Первый: доверьтесь ведущему, он решит. В некоторых случаях этот способ наилучший.

Второй: если у ведущего нет особых планов на взлом, который вы планируете, вам может помочь колода карт для покера. Вытяните одну карту из колоды каждый раз, входя в новый сегмент.

Если вытянутая карта окажется **черным валетом**, ваш герой столкнется с ловушкой в коде, которая заставит вас потратить лишний ход, а его — лишнюю минуту.

Если это будет **черная дама** — ловушка отнимет у вашего героя два хода.



Если это будет **красный валет** или **дама** — вашему герою встретился активный участок.

Если это будет **черный король** — герою придется встретиться с айзекианским чистильщиком.

**Красный король** — со следами действий других серферов.

Наконец, если это будет **джокер**, вам встретится другой к-серфер. (Мы рекомендуем оставить в колоде только одного джокера.)

Во всех остальных случаях в сегменте вам не встретится ничего, кроме обычной мешанины предметов.

## Как происходит столкновение, если дело дошло до него?

По тем же правилам, что и любое столкновение в нашей игре. Вы бросаете кубик, прибавляете к результату модификатор (**1** или **2** в зависимости от уровня навыка плюс некоторые дополнительные модификаторы, о которых будет сказано ниже) и сравниваете итог с уровнем сложности. Какой она будет, решит мастер, но обычно схема будет такой:

— Справиться с **ловушками** не очень сложно, нужно выбросить больше **3** или **4**. Если вам это удастся, герой без проблем и быстро проходит сквозь ловушку. Если не удастся, он тоже проходит ловушку, но тратит при этом минуту (один ход).

— Справиться с **активными участками** будет сложнее — нужно будет выбросить больше **4** или **5**. Результат тот же: при успехе герой решает проблему сразу, при провале — потеряв дополнительный шаг.

— С **чистильщиками** справиться совсем непросто, для этого нужно выбросить больше **6**. В случае успеха все идет без сложностей, и чистильщик не замечает героя (вступать с ним в схватку не стоит). В случае провала героя немедля вышибает из кода — без негативных последствий для вашего самочувствия, но серьезно перегрузив шунт. Два часа после этого в кибер-Т через шунт герой зайти не сможет.

— Сложность столкновения с **программой** непредсказуема — она может быть и совсем маленькой (уровень сложности 2), и очень большой. Более того, иногда программа другого серфера может даже оказаться полезной для героя. Это решит ведущий. Враждебные программы не вышибут героя из кибер-Т, но могут доставить много разных неприятностей — задержать его на несколько лишних шагов, увеличить количество ложных зацепок и так далее.

— Сложность столкновения с **другим к-серфером** зависит от результата броска (его сделает ведущий), к которому прибавится уровень серфера (1 или 2) и программы, которые он использует. Впрочем, встретившись в кибер-Т случайно, серферы обычно не вступают в немедленный конфликт. А позволить себе иметь серферов-сторожей, которые постоянно мониторят мусорный код рядом со своим доменом, могут только несусветно богатые корпорации или республиканские учреждения.

| Опасность               | Карта  | Как может выглядеть   | Сложность |
|-------------------------|--------|---|-----------|
| Простая ловушка         | ♠♣ В   | Лента Мёбиуса; лестница Пенроуза; бутылка Клейна  | 3         |
| Сложная ловушка         | ♠♣ Д   | Временная петля; нарушение логики происходящих событий; разрыв, закрывающий часть объектов  | 4         |
| Активный участок        | ♥♦ ВД  | Мультипликационный герой, преследующий героя с нарисованным молотком; орк из «Четвертой войны», рубящий героя топором                                     | 4–5       |
| Айзекианский чистильщик | ♠♣ К   | Зависит от к-серфера: так или иначе они будут казаться чем-то, предупреждающим об опасности — полицейским с пончиком, зловещей гончей, движущейся сиреной | 6         |
| Программа               | ♥♦ К   | Зависит от функции программы  | 2–7       |
| К-серфер                | Джокер | У каждого к-серфера есть облик, в котором он отправляется в мусорный код. У вашего героя тоже   | ?         |

## **Да, и не забывайте об опасностях окружающего мира.**

Большинство людей, входящих в кибер-Т, воспринимают при этом реальный мир вокруг себя слабо. Примерно как человек в неглубоком сне. Резкий звук, запах, приятель, потормошивший за плечо, легко выведут человека из кибер-Т. А шунты и современные компьютеры устроены так, чтобы в случае критической опасности человека выкидывало из кибер-Т немедленно. При пожаре, звуках стрельбы, землетрясении, даже просто подозрительных звуках в квартире это произойдет автоматически, если только человек сам не отключит все эти стопперы.

А вот к-серфер в мусорном коде — другое дело. Для того, чтобы попасть туда, ему пришлось взломать и перенастроить свой шунт и, в частности, отключить все ограничители. К тому же погружение в мусорный код требует гораздо большей включенности мозга. Так что пока к-серфер не вернется оттуда в свой домен, в реальном мире он глух, слеп и ни на что не реагирует. Старайтесь нырять туда только в безопасных местах.

# ВОЛШЕБНЫЕ ПОМОЩНИКИ

В реальном мире во время серфа по мусорному коду вы беззащитны. Но там, в виртуальной реальности, вы вовсе не безоружны. К-серфер, отправляющийся в мусорный код, всегда прихватит с собой кое-какие полезные программы.

Как и все в мусорном коде, киберспутники, как их иногда называют, будут обладать визуальным образом. Каким? Это зависит от вас или того, кто написал программу. Задачи они тоже могут решать самые разные, так что мы перечислим только несколько наиболее распространенных типов.

| Программа | Функционал   | Объем памяти |
|-----------|--|--------------|
| Молоток   | Добавляет модификатор +1 в столкновении после броска кубика  | 1            |
| Банхаммер | Добавляет модификатор +2 в столкновении после броска кубика  | 2            |
| Бутылек   | Снижение сложности столкновения на 1, используется до броска | 1            |

|                 |   |     |
|-----------------|---|-----|
| <b>Лупа</b>     | Позволяет убрать один ложный объект при выборе пути   | 3   |
| <b>Мантия</b>   | Позволяет остаться невидимым для программы (включая айзекианского чистильщика)  | 7   |
| <b>Слоумо</b>   | Замедляет или ускоряет другой объект в мусорном коде  | 3   |
| <b>Башмачки</b> | Позволяет экстренно вернуться в свой домен  | 4   |
| <b>Нагваль</b>  | Полноценный виртуальный помощник, совмещающий функции трех программ (с возможностью их изменения) и обладающий характером | 12  |
| <b>Ловушка</b>  | Да, вы тоже можете оставлять в коде свои ловушки для других к-серферов  | 1-2 |
| <b>Жучок</b>    | Можно навесить на другого к-серфера и проследить путь к его домену  | 4   |
| <b>Клопомор</b> | Можно избавиться от чужих жучков; вы не один такой умный  | 3   |

К сожалению, захватить с собой все программы на свете и прорваться с ними через мусорный код не выйдет. Чем сложнее программа, тем больше внимания к-серфера и ресурсов шунта она занимает. Вам придется выбрать и загрузить программы в шунт до погружения в мусорный код. Загрузите больше, чем позволяет шунт, — и замедлитесь, уменьшив количество доступных вам ходов (на 1 ход за каждую единицу «перевеса»).

В зависимости от качества аппаратуры к-серфер может взять с собой в мусорный код разное количество программ. Упрощенно можно сказать, что недорогие аппараты для к-серфинга позволят набрать программ на 8 единиц объема памяти, средние — на 10, лучшие — на 12. У к-серфера, работающего на великого сыщика, скорее всего, будет оборудование на 10–12 единиц.

Действовать в мусорном коде придется быстро и разнообразно. Два раза за погружение одна и та же программа вам не поможет. Ищите их комбинации и пользуйтесь киберспутниками с умом.

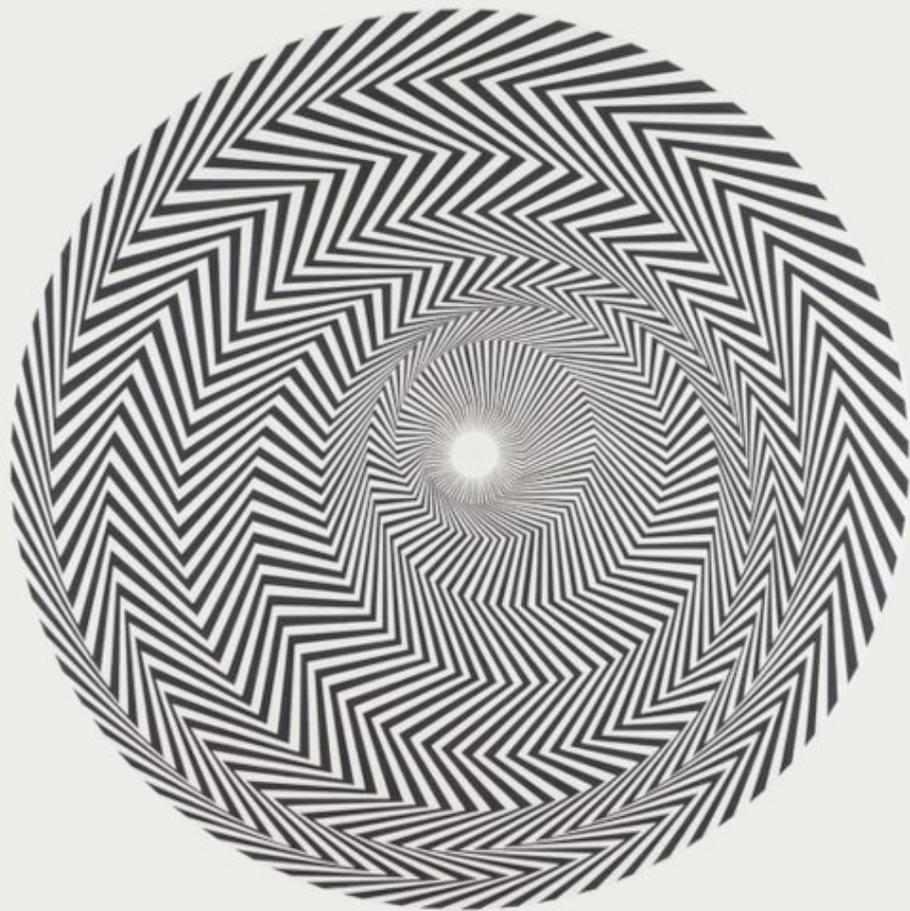
## Где взять новые программы?

Варианта три. Во-первых, их можно сделать самостоятельно. Это займет время, и чем сложнее программа, тем больше, но в любом случае — несколько часов работы.



Во-вторых, киберспутников можно купить или обменять. Не то чтобы это совсем законно, но и не вполне противозаконно, потому что специалисты по защите информации имеют право их использовать вполне легально. На Пикадилли-Овердрайв есть места, где встречаются к-серферы, и там киберспутниками обмениваются нередко.

В-третьих, наконец, можно присвоить себе чужих киберспутников, взломав домен какого-то другого к-серфера. Это, конечно, совершенно противозаконно. Впрочем, на вашего героя вряд ли подадут в суд — профессионалы предпочитают решать такие проблемы внутри своего сообщества, так что за мелкие шалости стоит ждать адекватного ответа. Если герой будете всерьез раздражать общество к-серферов, на него могут ополчиться многие, и жизнь его станет очень интересной.



Если вы собираетесь  
играть к-серфера,  
не взламывайте и  
не заглядывайте  
в следующий раздел.  
Он только для ведущих.

# КОД ВЕДУЩЕГО

Итак, вам надо придумать пространства, в которые попадет к-серфер в процессе взлома. Позволим себе дать вам пару советов.

- 1. Будьте безумны.** В Мусорном коде можно встретить все что угодно.
- 2. Описывайте каждый этап как локацию** (зал, комнату, поле стадиона, остров в море — словом, пространство, обладающее узнаваемыми приметами), а потом насыщайте его обилием неуместных деталей.
- 3. Помните, что пространства может и не быть:** ничто не мешает предметам вращаться в белой пустоте a la Матрица.
- 4. Увязывайте описания не только с поисковыми запросами жертвы взлома, но и с его характером,** психологией — или с характером и психологией к-серфера. Мусорный код — идеальное место, чтобы встретиться со своими страхами и мечтами.
- 5. Продумайте архитеконику путешествия.** Путешествие через мусорный код — это маленькая, но все же история, подчиняющаяся своему сюжету. В ней есть что-то от мистического странствия, от сказки, от приключения.
- 6. Помните, что мусорный код — не головоломка, а часть приключения.** Смотрите на путешествие через него как на метафору и шанс дать игрокам больше зацепок для расследования.

# О странствующих и путешествующих

Для примера приведем сюжетную коллизию, которую один из соавторов игры использовал в своем приключении. Волей обстоятельств к-серферу пришлось взламывать домен собственного начальника, великого сыщика.

Для этого, во-первых, игрока, исполнявшего роль великого сыщика, попросили составить список важнейших поисковых запросов за последние пару недель.

Во-вторых, ведущий вспомнил биографию великого сыщика и подобрал пространства, отсылающие к ней. Игрок, исполнявший роль к-серфера, не знал всех деталей этой биографии, но за несколько предшествующих сессий кое-что о своем шефе узнал, и это ему помогло.

Вот список пространств, которые использовались в процессе перехода. Полужирным шрифтом обозначены те из них, через которые к-серфер непременно должен был пройти; остальные были придуманы на случай ошибки.

## **1. Сцена зрительного зала с застывшими искусственными зрителями**

2. Огромный спортивный зал, какими они были полвека или даже больше назад, качалка — блестящая и новая, какой она не могла бы быть в современности

## **3. Ангар для космических кораблей, кажется, военных; вместо истребителей он весь завален роялями**

4. Закоулок улицы с мусорными баками и жилищем бездомного; все это в совершенно белом пространстве

5. Обширный офис корпоративной охраны со множеством экранов, на которых показывают закольцованный отрывок из постановки «Щелкунчика»

**6. Перевернутая набок смотровая палуба большого космического лайнера. Серфер идет по стеклянному окну над звездной бездной**

7. Небольшая студия звукозаписи, в которой не сохранилось ни одной вещи ниже колена, но хорошо видно все, что выше

8. Узкий коридор, видимо, какого-то полицейского помещения, но в миниатюре, узкий в плечах. С дипломами, медалями и прочим на стенах

9. Ствол револьвера с нарезкой, вид изнутри. Серфер движется по нему вперед, как пуля

**10. Огромный старинный проигрыватель, проигрывающий пластинку. Серфер бежит по дорожке на пластинке, за ним скользит граммофонная игла**

Этот перечень пространств не только отсылал к разнообразной биографии детектива, который успел прежде побывать и шерифом, и бездомным, и пилотом, и радиоведущим. Он еще и создавал напряжение за счет сужения: каждое следующее пространство, в которое попадал серфер, оказывалось все меньше и уже.

По мере сужения возрастала и опасность. Ведущему всегда стоит решить, доверить ли выбор опасностей картам или выбрать их самому. Разумеется, уровень опасности стоит соизмерять. Детективное приключение не удастся, если герои не смогут узнать нужных им деталей.

Делать работу к-серфера слишком простой не стоит. Если уж дело дошло до мусорного кода, значит, ставки подняты достаточно высоко — и некоторые риски вполне уместны. Но выкинуть пару сулящих опасности карт иногда вполне уместно (а иногда, напротив, лучше выкинуть часть безопасных).

В пространство, которое вы описываете, нужно будет разместить некоторое количество объектов — от 1 до 6. Советуем вам составить заранее список ложных объектов. Верные придумать будет легко — вы ведь знаете, кого именно взламывают ваши герои. А вот естественно и легко сочинить сразу пару десятков ложных будет непросто, и стоит иметь список под рукой. Мы ниже набросали небольшой список. Пользуйтесь им, но советуем вам дополнить его своими идеями. Тогда мусорный код будет больше соответствовать вашему стилю и духу вашего приключения.

**1. Две огромные вафли**, вращающиеся в разных плоскостях

**2. Знак «стоп»**, напоминающий старые дорожные знаки

**3. Окно с видом** на какой-то пейзаж, вероятно, на Дарвине: хорошо видны пасущиеся динозавры

**4. Кусок надписи «одня 50»**

**Е. Корона Верхнего и Нижнего Египта, то есть бутылка непонятной формы**

**6. Отчетливый запах**, неизвестный к-серферу, но, вероятно, растительного происхождения

## **VII. Отражение неизвестной женщины**

в зеркале

**8. Звук крыльев стрекозы**

**9. Костюм школьницы**, а скорее – стриптизерши, изображающей школьницу

**10. Снег из шара для снега**

**11. Ступня какого-то памятника** – очень большая и с хорошо проработанными шнурками на ботинках

**11. Однорукий бандит без барабанов**

**12. Слой лака для ногтей с глиттером**

**13. Логотип компании Бэн-Ват Иншуренс**

**14. Глуховатый голос**, читающий «Я не старожил» Сервиса (или любое другое стихотворение)

**15. Статичный скин паладина**

из «Четвертой войны»

**16. Подарок, перевязанный лентой**

**17. Луч света**, падающий в пустое пространство

**18. Сноуборд** с одной стороной

**19. Вход в американские горки**

**20. Легкое болевое ощущение**

**21. Дерево неизвестного к-серферу вида**

**22. Искрящийся кардиган**

**23. Дикпик**

**24. Правая половина музыкального клипа** какой-то глоуерской группы

**25. Метаданные какого-то видеофайл**

**26. Маленький человечек в римской тоге**, который говорит что-то совершенно беззвучно

**27. Стена пламени**

**28. Гигантское обручальное кольцо**

**29. Висящие в воздухе накрашенные губы**, помада на которых все время меняется

**卅. Туберианец**, похожий на того, что в двоичном парке, но других цветов

**31. Мост Золотые ворота с Земли**

**32. Вид на полулю Луну изнутри**

**33. Каркас какого-то здания до отрисовки**, просто линии и сечения «в вакууме»

**34. Вкус мишианских водорослей**

**35. Вкус кофе**, в который кто-то добавил соль

**36. Стандартный рингтон**

**37. Розовый лимузин**, вид сверху

**38. Ощущение погружения в воду**

**39. Запах роз в прозрачной бутылке**

**40. Стопка черновиков**

с одним и тем же стихотворным текстом

**41. Подушка в форме таблетки популярного антидепрессанта**

**42. Запущенный и готовый к вводу Commodore VIC-20**

**83. Безостановочная серф-волна**

**44. Постер «Добро пожаловать на песчаные пляжи Напнигты!»** с улыбчивой девушкой в анорাকে.

**45. Черный обсидиановый обелиск**, на котором рыбочеловек борется с китом

**46. Водяной пистолет**, направленный отличным виски

**47. Бронзовый трезубец**, бьющий слабым током, когда тронешь

**48. Разбитая витрина** марсианского ювелирного магазина Дея Торис

**49. Статуэтка Мумби-Гончарки** — с чертами эфиопских икон богородицы Марьям

Больше о «Раскрытом космосе», как и о других наших играх, вы можете найти на сайте [lavikandia.ru](http://lavikandia.ru)

В этой брошюре использованы иллюстрации Лины Сенькиной, Педро Корреа и Бриджит Райли



Лицензия Creative commons [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## Оглавление

|                          |   |                            |    |
|--------------------------|---|----------------------------|----|
| Кибер-т кратко           | 4 | Аборигены кода             | 13 |
| В поисках зацепок        | 6 | Волшебные помощники        | 20 |
| В мусорный код           | 7 | Где взять новые программы? | 22 |
| Белая волна              | 8 | Код ведущего               | 25 |
| Правила нарушения правил | 9 |                            |    |