**Предисловие:**

Мир, где ты живешь – далекое будущее, в котором жизнь человека вышла за рамки одной планеты благодаря тому, что люди обнаружили в космосе и научились использовать так называемые «нуль-переходы», нечто вроде порталов, пронизывающих пространство и делающих возможным почти мгновенное перемещение из одной его точки в другую. Они образуют сеть, связывающую известную человечеству часть вселенной и сокращающую время пути с нескольких сотен лет до нескольких дней. Нуль-переходы не видны глазу, и потому их поиск сопряжен со многими трудностями, однако на данный момент их открыто уже достаточно много, так же, как и новых планет. Хотя человечество на своем пути так и не смогло встретить собратьев по разуму, их поиск является одной из важнейших задач на данный момент.

Ты живешь на Земле и являешься сыном космического исследователя. Твой отец во главе небольшой команды ученых занимается изучением недавно открытых планет.

Однажды, во время осенних каникул, папа решил взять тебя в экспедицию на одну из них.

**(0)** Накануне вылета вся команда космического корабля собралась в кают-компании. Все пятеро, включая тебя с отцом, расселись по уютным креслам, занимаясь кто чем: листая книги и первые записи о пункте назначения, изучая научную литературу или просто разговаривая, обсуждая все ту же, неведомую пока планету. Отец тем временем решил потренировать тебя в космической навигации.

- Вот тебе карта, сынок. Найди-ка нам кратчайший маршрут до системы C25. Времени у тебя полно, так что можешь как следует подумать, - говорит он.

Переход: прочитать задание – 1z;

**(1)**

Папа внимательно осматривает листок с маршрутом, довольно кивает и показывает его штурману, отдыхающему в просторном кресле неподалеку.

- А парень-то – молодец! Достойная замена растет, - говорит тот, в свою очередь осмотрев бумажку, - Завтра стартуем!

Переход: 4

**(2)**

Папа подходит, внимательно читает решение и ответ, не отрывая взгляд от листка произносит:

- Что же это ты, такую простую задачу, и не можешь решить? Попробуй-ка еще раз. Вот тебе, кстати, немного материалов по навигации, вдруг поможет.

Оставив на столе несколько листов и подмигнув тебе, папа уходит, сославшись на важные дела. Ты остаешься наедине с заданием.

Переход: посмотреть листы – 1d; попытаться решить еще раз – 1z

**(3)**

Из коридора доносятся шаги, и в кают-компанию заходит отец.

- Ну, как дела? Справился? Покажи-ка…

Переход: да – 1; нет – 2

**(4)**

Вот и долгожданный день отлета. Все собрались на мостике, чтобы попрощаться с родной планетой. И вот, когда Земля уже превратилась в голубой шарик, способный целиком уместиться в небольшом проеме иллюминатора, все, наконец, отходят от окна и отправляются отдыхать. Скоро кораблю предстоит совершить первый прыжок в пространстве, а в это время не стоит находиться на ногах, тем более с непривычки.

Переход: спать - 20

**(20)** На следующий день после на редкость невкусного обеда, состоявшего из сухой гречки с сардельками, ты понимаешь, что надо бы сделать уроки до прибытия, ведь потом времени уже не будет. По информатике как раз задали несколько упражнений

Переход: 2z

**(5)**

Переход: следующее задание – 3z

**(6)**

Норма школьных заданий на сегодня выполнена и ты, решив заняться чем-нибудь поинтереснее, пересаживаешься из-за письменного стола за компьютерный.

Переход: почитать книгу – 7; поиграть в «Сапера» – 8; поиграть в шахматы – 9

**(7)**

Так и не выбрав, что лучше: «Евгений Онегин» или « Горе от ума» (папа предусмотрительно не захватил ничего, кроме литературы из школьной программы), ты решил сходить перекусить, ведь дело уже идет к ужину.

Переход: перекусить – 10

**(8)**

В очередной раз побив свой рекорд, которому уже начинает завидовать все население корабля, ты решаешь пойти перекусить, а заодно похвастаться своими успехами главному биологу, с которым ты напряженно соревнуешься на протяжении всего времени вашего знакомства.

Переход: перекусить – 10

**(9)**

В очередной раз получив надпись «вам шах и мат» на экране компьютера, играя при этом всего лишь на среднем уровне сложности, и полностью отчаявшись добиться успеха, ты решаешь пойти перекусить, время как раз подходит к ужину.

Переход: перекусить – 10

**(10)**

Придя в столовую, ты обнаруживаешь, что там все уже собрались, однако биолога Семена Дмитриевича нигде нет.

Переход: спросить, где Семен Дмитриевич – 11; взять свою порцию и молча съесть – 12

**(11)**

Быстро взяв себе грибной суп, компот и макароны по-флотски, ты подсаживаешься к ближайшему столу, где уже ужинает отец, и спрашиваешь:

– Пап, а ты случайно не видел Семена Дмитриевича?

– Заболел, - отвечает папа - Наверное, подхватил с Земли какой-то вирус. Так что придется нам отменить экспедицию. Только сначала оставим на орбите нашего пункта назначения спутник с посланием. Кстати, не мог бы ты посмотреть, поместится ли оно, когда доешь?

– Ага, – отвечаешь ты и добавляешь тихо, – ну вот… – спорить с отцом бесполезно. Кажется, первый за весь год полет действительно сорвался. Это надо же быть таким везучим!

Переход: попросить у папы задание – 13; предаться размышлениям – 14

**(12)**

Ты молча берешь себе грибной суп, компот и макароны по-флотски, садишься за ближайший столик, оказавшийся свободным, и, быстро съев все это, думаешь, чем бы тебе заняться. Теперь в течение нескольких дней до прибытия придется терпеть скуку, на корабле тебе почти нечем заняться, кроме научных изысканий и школьных уроков.

Переход: почитать книгу – 15; продолжить играть – 16, пойти спать – 19

**(13)**

Доев оставшееся, ты спрашиваешь про задание и в ответ получаешь от папы листочек. Решив подумать над задачей в тишине, ты отправляешься в библиотеку. Но по дороге решаешь, что оно может подождать и до завтра.

Переход: почитать книгу – 15; продолжить играть – 16, пойти спать – 19, сделать задание – 6z

**(14)**

«Ну вот, - думаешь ты, – Столько ждать – и все в пустую. Лучше бы с друзьями в кино сходил. А еще сегодня ежегодный футбольный матч на Луне состоится… И Семена Дмитриевича жалко, он никогда не болел несерьезно».

Семен Дмитриевич – старый друг твоего отца, всегда ездил с ним в экспедиции. Сколько ты себя помнишь, он обожал, улыбаясь, рассказывать истории о своих путешествиях. Правдивые и не очень. И до сих пор любит играть в «Сапера», увлеченно соревнуясь в этом с тобой.

Переход: взять задание - 13

**(15)**

Выбрав «Горе от ума», как самую короткую книгу в списке, ты уныло погружаешься в чтение. Вскоре освещение на корабле немного тускнеет, имитируя конец светового дня. В школе говорят, это необходимо для поддержания биоритмов организма. Не прочитав и трех страниц, ты со вздохом закрываешь книгу и начинаешь готовиться ко сну.

Переход: отправиться спать - 19

**(16)**

Поиграв еще пару часов в сапера, ты решаешь навестить Семена Дмитриевича и, обойдя почти весь корабль, решаешь все-таки зайти в его каюту, где тот бывает очень редко.

Ты постучался, услышал невнятное разрешение войти, и аккуратно просочился внутрь, застав внутри непривычный беспорядок. Кажется, жилец перенес всю работу из лаборатории к себе, на небольшой каютный столик, который теперь полностью завален бумагами, среди этого хаоса одиноко высится ноутбук. Слева стоит кровать, на которой и сидит Семен Дмитриевич, погруженный в какою-то книгу, и, не отрываясь от чтения, произносит:

- Привет, как дела?

- Да ничего, вроде. А как у вас? – спрашиваешь ты в свою очередь, обводя взглядом помещение.

- Приболел немного и решил поработать тут, чтобы никого не заразить. Так что, похоже, наша экспедиция откладывается. Извини.

- Жалко… Возможно, вы успеете выздороветь до прибытия, Семен Дмитриевич?

- Наш врач говорит, что нет, а он свое дело знает. Не расстраивайся, мы еще слетаем с тобой. Думаю, тебе не стоит долго тут находиться. Хоть вентиляция и работает исправно, ты можешь заразиться.

- Ага…

- Кстати, мой недавний рекорд – 1 минута. Сомневаюсь, что у тебя меньше, - проговорил Семен Дмитриевич, глядя на тебя улыбаясь.

Переход: уйти – 18; спросить о планах – 17

**(17)**

- Тогда куда мы отправимся теперь? – без особого энтузиазма спрашиваешь ты.

- Сначала оставим спутник на орбите планеты, а затем – домой. Ты еще успеешь в кино с друзьями сходить перед окончанием каникул.

Переход: уйти – 18

**(18)**

- Ну, до встречи? – прощается Семен Дмитриевич.

– До встречи!

Ты выходишь из каюты и за тобой бесшумно закрывается дверь. Первый за весь год полет сорвался! Столько ждать – и все в пустую.

Удрученный, ты отправляешься к себе в комнату.

Переход: пойти спать – 19

**(19)**

Отбой. Помня вечные наставления отца: «Утро вечера мудренее», ты решаешь пораньше лечь спать.

Переход: на следующий день – 20

**(20)**

На следующий день, оторвавшись от созерцания неизведанной пока планеты в иллюминаторе, - к этому времени она выросла в несколько раз и из небольшого апельсина превратилась в шар, напоминающий размерами скорее крупный арбуз, голубой, покрытый разводами облаков – отец произносит:

– Жаль, не познакомимся с этой красавицей поближе. Придется довольствоваться видами.

Вы стоите перед огромным окном библиотеки. Дело близится к обеду.

Переход: «Почему? Я думал, мы спустимся на поверхность». – 21; «Мы вернемся сюда когда-нибудь еще?» – 22

**(21)**

– Почему? Я думал, мы еще спустимся на поверхность, – в недоумении спрашиваешь ты.

– Странно. Мне казалось, я говорил тебе. Наш Семен Дмитриевич заболел, так что экспедицию придется отложить. Думаю, мы сюда еще вернемся, но для других путешественников стоит оставить на орбите спутник с сообщением. Ты мог бы заняться этим на досуге.

– Ага. Тогда пойду, начну сейчас.

Переход: взять задание – 4z

**(22)**

– Мы вернемся сюда когда-нибудь еще?

– Надеюсь. Я уже давал тебе задание?

Переход: «Да, пойду доделаю» – 4z; «Нет. А какое?» – 23

**(23)**

– Нужно оставить на орбите спутник с сообщением для других путешественников. Ты мог бы этим заняться.

– Хорошо.

Переход: задание – 4z

**(24)**

Кажется, все. Теперь нужно зайти на склады и загрузить сообщение.

С помощью небольшого каталога, высвечивающегося на стене грузового отсека, ты находишь нужную ячейку и выбираешь подходящий спутник, красивый, светлый с матовым блеском. Он специально создан, чтобы хранить, записывать и передавать информацию: фотоснимки, данный об окружающей среде, сообщения. Ты вставляешь в неприметное отверстие флэшку, и программа автоматически перекачивается. На этом все. Можно отправляться отдыхать.

Переход: утро следующего дня - 25

**(25)**

– Ну, – говорит папа завтраком, – Попрощайся с нашей красавицей, мы стартуем.

Ты с тоской смотришь на гигантский голубой шар за иллюминатором, одновременно и похожий, и непохожий на родную Землю, на орбите которой ты так часто бывал. Отец внезапно прерывает твои размышления:

– Мне понравилось, как ты в прошлый раз разработал маршрут. Не мог бы ты найти нам обратный с заездом в одну звездную систему? Нам необходимо там подзаправиться.

– А что за система?

– Какой ты любопытный! – нарочито восхитился штурман, сидевший рядом, – Там есть одна небольшая планета, вращающаяся вокруг желтого карлика, напоминающего наше Солнышко. Когда-то она служила производственной базой для одной крупной компании, теперь заброшена и превратилась в перевалочный пункт для путешественников вроде нас. Люди там бывают редко, все обслуживают роботы, - свой прерывистый рассказ он перемежал огромными ложками овсяной каши.

– Хорошо, сделаю, - говоришь ты, доедая свою порцию и вставая, чтобы отнести посуду.

– Бумажка лежит на столе в библиотеке, - бросает на прощание отец.

Переход: сделать задание – 5z

**(26)**

Вечером следующего дня корабль уже пристыковался к орбитальной станции планеты B321YA6, – как оказалось, называемой в простонародье «бяшкой» – чтобы утром спуститься на поверхность. Тебе не терпелось наконец покинуть корабль ради хотя бы какого-то разнообразия, ведь все занятия на борту уже кончились, либо наскучили. Спать тоже совершенно не хотелось.

Вдруг, ты вспоминаешь, что на каникулы классный руководитель поручил тебе отыскать в списке участников олимпиады по истории учеников из твоей школы, прошедших школьный этап, и, помня о твоем отбытии, вручил флэшку с огромнейшей таблицей данных всех участников.

Переход: сделать задание – 6z

**(27)**

На следующий день, сразу после завтрака, решено было посадить корабль.

Отец неожиданно быстро отпускает тебя погулять по новому месту, удостоверившись только, что ты в любой момент сможешь связаться с ним через скафандр.

И вот, ты с приподнятым настроением устремляешься к выходу, расположенному наверху и соединенному, по словам отца, мостками с посадочной площадкой.

Переход: выход - 28

**(28)**

Сразу за люком открывается унылый полузаброшенный пейзаж, разбавляемый только золотистыми лучами местного утреннего солнышка. И звезда, и само небо здесь тусклее, чем дома, да и сама планета гораздо меньше. Город почти непрерывным куполом покрывает большую часть поверхности, остальная разрыта под каньоны и шахты. Космический корабль стоит в небольшой шахте, откуда высовывается только его верхняя часть, посередине площадки, напоминающей площадь, только без привычных глазу расходящихся лучами улиц. Вместо них сплошная стена с несколькими иллюминаторами и четырьмя неприветливого вида проходами. Над одним из них – надпись «Добро пожаловать» и цифра один, остальные пронумерованы числами от двух до четырех.

Переход: 1 – 29; 2 – 30; 3 – 31; 4 – 32

**(29)**

Сразу за воротами – шлюзовая камера, а за ней стоит множество рядов со шкафчиками для скафандров, в одном из которых, под номером «1с» ты оставляешь свой.

Пройдя через еще одну дверь, ты оказываешься в крупной зале с высоким потолком, пронизанным трубами. Все это очень напоминает земные торговые центры. От залы, или скорее площади, отходят радиально коридоры. Почти все витрины закрыты, остались только сувенирный магазин, кафе и «Малая ремонтная мастерская», весь пол под ногами изрезан рельсами для тележек, роботов-погрузчиков и другого механического обслуживающего персонала.

Переход: в сувенирную лавочку – 33; перекусить – 34; в мастерскую – 35; вернуться – 28

**(30)**

Сразу за дверь оказывается лестница, ведущая вертикально вниз. Пройдя несколько пролетов, ты оказываешься на основном продовольственном складе, как гласит табличка на стене справа от входа. И правда, на каждой ячейке было имя какого-то продукта. Также, прямо перед тобой стояла небольшая тележка-вагонетка, полная объемистых картонных коробок. Ты бы никогда не узнал, что внутри, если бы не надписи на боках, гласившие, что перед тобой шоколад. Одна из коробок надорвана, и из нее привлекательно торчит бок одной из плиток.

Переход: взять шоколадку – 36; не поддаваться соблазну –37

**(31)**

У тебя еле вышло открыть дверь с помощью большого красного вентиля, торчащего из стены рядом с косяком. После чего та отъехала в сторону. Спустившись, по лестнице вниз, ты увидел еще одну дверь, которая, впрочем, тут же отворилась, открыв взгляду обширную крытую площадку, по углам которой стоят различные лестницы, подъемники и конвейеры. По периметру это помещение, высотой метров 20, окружено широкой галереей, на которой ты и оказался. Это – сухой док или Большая Ремонтная мастерская. Название «сухой док» осталось еще со времен обычных кораблей. Он еще тогда был ремонтной мастерской, представлявшей собой узкий канал, куда заводили корабль, а затем выкачивали воду, чтобы добраться до его бортов. Сейчас воду никто, конечно же, не использует.

Переход: пройти по галерее – 38; вернуться обратно – 28

**(32)**

Ты тщетно дергал, искал вокруг кнопки и вентили, дверь не поддавалась. Зато рядом обнаружился кодовый замок. На нем даже не было кнопок, всего лишь гладкая черная поверхность. Видимо, входящий должен был знать, сенсорная панель это, камера, сканер или что еще. На всякий случай ты попробовал поднести к панели глаз, а затем прижал палец. Ничего не произошло.

Переход: попробовать голосовую команду – 39; осмотреть дверь еще раз – 40; вернуться – 28

**(33)**

Ты решил зайти в сувенирную лавку. Она оказалась гораздо больше. Чем ты мог бы себе представить. Кругом высятся полки с бесчисленными брелоками, перочинными ножами, наручными и настенными часами и даже бижутерией. Вглубь тянутся отделы для творчества и рукоделия, а также книжные полки. Ни кассы, ни автоматов для оплаты поблизости не наблюдается.

Переход: уйти – 28; рассмотреть товары – 41

(34)

В кафе оказалось очень пусто и тихо. Ты не сразу понял, что не хватает музыки, которая обычно играет в таких местах. Самообслуживание здесь явно не было принято, и ты попробовал сесть за один из столиков. Ни меню, ни робота-официанта не появилось.

Переход: уйти – 28; подождать – 42

(35)

Ремонтная мастерская была похожа на самый обыкновенный магазин «Все для ремонта»: множество разнообразных отверток и ключей, дрелей и пил. Однако присутствовал и отдел для ремонта электроники. Ты не нашел там абсолютно ничего интересного.

Переход: попробовать купить что-нибудь – 43; уйти – 29

(36)

Поддавшись искушению, ты расковырял дырку чуть сильнее и вытянул шоколадку. Ничего не произошло. Но, как только ты, обрадовавшись победе, переступил порог склада, включилась сирена. Тут же тебя окружили три робота-охранника и один из них металлическим голосом пригласил следовать за собой. Зная по собственному опыту, что с таким типом роботов спорить бесполезно и надеясь на скорое освобождение, ты следуешь за ними.

Переход – 44

(37)

Воровать, пусть даже у роботов – плохо, поэтому ты, так и не поддавшись соблазну, возвращаешься.

Переход: 28

(38)

Галерея дает возможность осмотреть со всех сторон космический корабль: его гладкие бока матово блестят, отражая свет, льющийся сверху, снаружи, могучие двигатели толстыми столбами подпирают корпус. Пройдя по периметру дока до противоположной его стороны, ты обнаруживаешь в стене дверь.

Переход: попытаться открыть – 45; вернуться – 28

(39)

Фразы вроде «Сим-сим, откройся!» и «Заклинаю тебя всеми известными и неизвестными богами!» тоже не подействовали. Создатель замка шутником явно не был.

Переход: осмотреть дверь еще раз – 40; уйти – 28

(40)

Посмотрев внимательнее, ты замечаешь на стене рядом табличку, полускрытую слоем пыли, поднимаемой садящимися здесь космическими кораблями. Она гласит: Если вы записаны на технический осмотр, пожалуйста, продиктуйте ваш номер записи в виде бинарного кода. Просим извинения за неудобства, замок временно неисправен».

Переход: позвонить папе – 46; сдаться и уйти – 28

(41)

Ты нашел иглу для вышивания с выгравированными на ней барашком, надписью «Бяшка» и сердечком, перочинный нож с похожим рисунком на рукояти и универсальные отмычки для всех типов замков: от механического до сканера рисунка вкусовых рецепторов.

Переход: попытаться купить что-нибудь – 47; уйти – 29

(42)

Ожидание также не дало результата. Вокруг все такая же тишина.

Переход: уйти – 29

(43)

Найдя себе фонарик посимпатичнее, ты отправляешься на поиски кассового автомата, не особенно, впрочем, надеясь на успех подобного предприятия.

Как ни странно, он оказывается во вполне рабочем состоянии, стоящим у самого выхода. Заплатив карточкой, которую захватил по совету отца, ты решаешь отправиться дальше.

Переход: уйти – 29

(44)

Через какое-то время ваша процессия достигает крупной двери, после которой следует шлюз, где тебе предложено снять скафандр. Ты благоразумно соглашаешься, после чего идти становится легче и удобнее. Пройдя еще несколькими коридорами, вы оказываетесь у металлической двери с надписью управление, створки которой послушно разъезжаются после прикосновения одного из роботов. После чего ты заходишь в просторное помещение, заставленное столами с компьютерами, панелями управления и креслами перед ними. Хотя зал явно засчитан на людей, не видно ни души. Вскоре, у одного из столов ты замечаешь робота, который настолько слился с окружающей обстановкой, что напоминает очередную футуристическую деталь интерьера.

Переход: поздороваться – 49; попытаться сбежать – 50; подойти к одному из столов – 51

(45)

Рядом с дверью оказывается рычаг. Повернув его, ты обнаруживаешь, что дверь тихо отъехала в сторону.

Переход: пройти – 28; вернуться – 31

(46)

Вспомнив, что папа что-то говорил про технический осмотр корабля который не помешало бы провести, ты решаешь с ним связаться.

– Действительно, отвечает папа, мы записались на ТО, как только прибыли на орбиту. Вот наш номер: 8875103. А тебе зачем?

– Да так, дверь тут одна не открывается, - уклончиво отвечаешь ты и, слыша папино «угу», кладешь трубку.

Переход: попробовать перевести число – 7z

(47)

Ни кассового аппарата, ни информационной стойки. Где можно было бы что-нибудь разузнать, ты не находишь.

Переход: попробовать вынести товары просто так – 53; уйти – 29

(48)

– Здравствуйте, – неуверенно начинаешь ты.

– Здравствуйте, – после нескольких секунд безмолвия отвечает робот и поворачивается к тебе камерой, закрепленной на маленькой по сравнению с телом голове, – Разрешите поинтересоваться, почему вы пытались украсть со склада такой ценный с энергетической точки зрения продукт, как шоколад?

Тебе почему-то показалось, что в его металлическом голосе прозвучала язвительность. Но ведь это был всего лишь робот.

Переход: соврать – 54; сказать правду – 55

(50)

Ты обернулся как раз вовремя, чтобы увидеть за спиной смыкающиеся корпуса трех роботов-охранников и смыкающиеся створки двери за ними. Кажется, сбежить не получится.

Переход: поздороваться – 49; подойти к одному из столов – 51

(51)

Не успеваешь ты сделать и шага, как тебя останавливает голос робота:

– Прошу ничего не трогайть.

– Хорошо, – несколько растерянно отвечаешь ты и возвращаешься на прежнее место.

– Итак, почему вы взяли на складе один из продуктов?

Переход: соврать – 54; сказать правду – 55

(52)

Приблизив динамик скафандра к двери. Ты начинаешь диктовать получившийся ответ. После первой же цифры пластина начинает светиться зеленым и отображать уже продиктованный код. После того, как ты заканчиваешь, дверь тихо отъезжает в сторону.

Переход : войти – 56; уйти – 28

(53)

Не успеваешь ты перейти порог мастерской, как начинает звенеть сирена, и тебя тут же окружают три робота-охранника и вежливо предлагают следовать за собой. Зная по опыту. Что с ними спорить бесполезно, ты повинуешься.

Переход: 44

(54)

– Мне всего лишь захотелось посмотреть состав и решить, насколько качественен ваш товар, – предлог проверки часто неплохо действовал на роботов. Это ты тоже знал по опыту.

– Я вам не верю.

«На удивление умный робот,» – подумал ты.

– Вы не можете быть проверяющим, потому что даже в случае неожиданных проверок руководство станции предупреждаю. Сейчас же никаких сообщений кроме запроса на постой в течение технического осмотра и разрешения технического осмотра не поступало, – продолжил он все тем же жутковатым металлическим голосом, даже не пытаясь сокращать фразы.

Переход: стоять на своем – 57; сказать правду – 55

(55)

– Дело в том, что я очень люблю шоколад – вот и не удержался от соблазна, – смелым тоном отвечаешь ты.

– Раз так, можете оставить эту плитку себе.

«Определенно, с этим роботом что-то не то».

Переход: попробовать выяснить о роботе – 58; попробовать уйти – 59

(56)

Спустившись, по лестнице вниз, ты увидел еще одну дверь, которая, впрочем, тут же отъехала, открыв взгляду обширную крытую площадку, по углам которой стоят различные лестницы, подъемники и конвейеры. По периметру это помещение, высотой метров 20, окружено широкой галереей, на которой ты и оказался. Это – сухой док или Большая Ремонтная мастерская. Название «сухой док» осталось еще со времен обычных кораблей. Он еще тогда был ремонтной мастерской, представлявшей собой узкий канал, куда заводили корабль, а затем выкачивали воду, чтобы добраться до его бортов. Сейчас воду никто, конечно же, не использует.

Переход: пройти по галерее – 60; вернуться обратно – 28

(57)

– Дело в том, что эта проверка была поручена сверху… – пытаешься ты говорить уверенно, однако робот внезапно прерывает:

– Прошу мне не лгать.

«Робот перебивает человека! Ни разу такого не встречал…» – думаешь ты и решаешь все-таки сказать правду, понимая, что отвертеться, видимо, не получится.

Переход: 55

(58)

– Скажите, как давно вы проходили тех осмотр? – спрашиваешь ты для пробы.

– Это было несколько месяцев назад. Если вас интересует подробный отчет, то вы не можете его получить. Эти данные поручено не разглашать.

– Тогда скажите, как давно здесь были люди? – пытаешься ты во второй раз.

– Также несколько месяцев назад. Именно по их поручению я прошел технический осмотр. Судя по вашим вопросам, вы пытаетесь догадаться о природе моих немного необычных для робота ответов. На самом деле все просто. На этой планете зародился новый разум.

– Как? – в недоумении спрашиваешь ты, пока в голове проносятся тысячи вариантов развития событий.

– Роботизированная часть исследовательского корпуса создала новый тип нейронных сетей и программ для их обучения, получив в итоге модель человеческого мозга, конечно, все еще более примитивную, чем биологический аналог, но все же способную даже на воспроизведение некоторых эмоций. Я последний и на данный момент наиболее совершенный представитель результата этих разработок.

Переход: попробовать уйти – 62; продолжить разговор – 63

(58)

– Вот и хорошо! Скажите, можно мне уже идти? – спрашиваешь ты, не желая вникать в ситуацию. Для сегодняшнего дня достаточно и того, что уже произошло.

– Разумеется, но сначала вы должны оказать мне одну услугу: к сожалению, мне, как управляющему станцией, запрещено покидать пост, мои подчиненные же не способны в должной мере справиться с возникшей проблемой, вероятность того, что я найду кого-то кроме вас, кто согласится ее решить ничтожно мала. Как видите, я просто не могу вас отпустить.

Робот просит решить поблему: закрыть брешь в обшивке на складе

1. Ты соглашаешься - робот показывает где, дает подручных, инструменты, скафандр, обещает в случае гибели сообщить куда надо - ты идешь через многочисленные коридоры - перед тобой узкий шлюз - надеваешь скафандр и заходишь на склад (роботов-подручных приходиться пропускать по очереди - шлюз узкий) - за дверью куча коробок, сложенных штабелями и образующих целые улицы (каждая аккуратно подписана названием хранящегося продукта) - в стене здоровенная дыра, достать до которой самостоятельно не представляется возможным, ты даже не можешь представить, как она появилась
2. Ты не соглашаешься, но выбора у тебя не оказывается: робот, сославшись на срочность проблемы, отказывается тебя отпускать. Если он и стал настоящим искусственным интеллектом, то очень странным.

**(1z)**

Задание

Правильный ответ

Переход: позвать отца – 3

**(2z)**

Задание

Теория – 2d

Правильный ответ

Переход: следующее задание – 3z

**(3z)**

Задание

Правильный ответ

Теория – 2d

Переход: закончить – 6

**(4z)**

Задание

Правильный ответ

Теория – 3d

Переход: закончить – 24

**(5z)**

Задание

Теория – 1d

Правильный ответ

Переход: закончить – 26

**(6z)**

Задание

Теория – 4d

Правильный ответ

Переход: закончить – 27

(7z)

Задание

Теория – 5d

Правильный ответ

Переход: закончить – 52

**(1d)**

Теория по графам

**(2d)**

Теория по

**(3d)**

Теория по инф. объему сообщения и основной формуле инф-атики

**(4d)**

Теория по обработке большого массива данных с использованием средств электронной таблицы или базы данных

(5d)

Теория по дискретной форме представления информации