HACKING SIMULATOR

01/07

BITBURNER

ТВОЙ JAVASCRIPT ИГРАЕТ ЗА ТЕБЯ

CODE
AUTOMATE
HACK
SCALE
REPEAT



FREE · OPEN SOURCE · BROWSER + STEAM

ЧТО ТУТ ДЕЛАТЬ?

Терминал, ограниченный RAM, сеть серверов и никакой магии. После короткого туториала всё, что работает внутри игры, — это код, который ты пишешь сам.

ПОЧЕМУ ЭТО ЗАТЯГИВАЕТ?

Это чистый JavaScript, поэтому масштабирование упирается в алгоритмы. Те же принципы, что и в автоматизации реальной инфраструктуры — только в формате игры.

ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ

Есть Remote API: можно синхронизировать скрипты напрямую из своего редактора. Пишешь на TypeScript в VS Code и работаешь с реальным git.

94%

ИЗ 6,000+ ОТЗЫВОВ
В STEAM — ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ

SAME
SKILLS
REAL
IMPACT

БОЛЬШЕ ПОЛЕЗНОГО В
@lionsoulbatyshchikov

> EXPLORE
> HACK
> LEARN
> WRITE
> REPEAT

MALWARE MADE FUN —

02/07

EXAPUNKS

ПИШИ ВИРУСЫ. ВЗЛАМЫВАЙ ВСЁ.



Здесь ты пишешь каждый вирус на **EXA assembly**.

PAID | ZACHTRONICS | STEAM + ITCH

ЧТО ТУТ ДЕЛАТЬ?

Ты отправляешь EXA-программы в сеть: небольшие агенты с набором команд, двумя регистрами и никакого доступа к чужим узлам.

ПОЧЕМУ ЗАТЯГИВАЕТ?

Каждый уровень — это задача на ограничения. Меньше инструкций, меньше циклов, агенты должны работать вместе — всё как в реальном low-level.

ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ

В комплекте идёт zine — TRASH WORLD NEWS, как печатный PDF. Игра ожидает, что ты его прочитаешь. Это часть опыта.

96%
ИЗ 1,300+ ОТЗЫВОВ
В STEAM — КРАЙНЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ

SAME
SKILLS
REAL
IMPACT

БОЛЬШЕ ПОЛЕЗНОГО В
@lionsoulbatyshchikov

> FIND
> EXPLOIT
> ADAPT
> SURVIVE

SOCIAL ENGINEERING
MEETS REAL CODE

03/07

HACKMUD

В ЭТОЙ ИГРЕ ЧИТАЮТ ТВОЙ КОД

{hackmud}

IN RISK WE TRUST

Другие игроки будут читать твой код.

PAID | MULTIPLAYER | JAVASCRIPT

ЧТО ТУТ ДЕЛАТЬ?

Ты пишешь JavaScript, который
вызывает чужие скрипты,
и ищешь уязвимости, превращая
обычную функцию в точку доступа.

ПОЧЕМУ ЭТО ЗАТЯГИВАЕТ?

Здесь нет постановочного
социального инжиниринга.
Всё происходит в чате, с реальными
людьми и в общей экономике, где
ошибки стоят дорого.

ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ

Игра доступна только онлайн,
и вне обучающего режима
ты — легитимная цель для всех.
Саундтрек от Lena Raine и Ryan Ike.

78%
ИЗ 750+ ОТЗЫВОВ
В STEAM — ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ



БОЛЬШЕ ПОЛЕЗНОГОВ
@lionsoulbatyshchikov

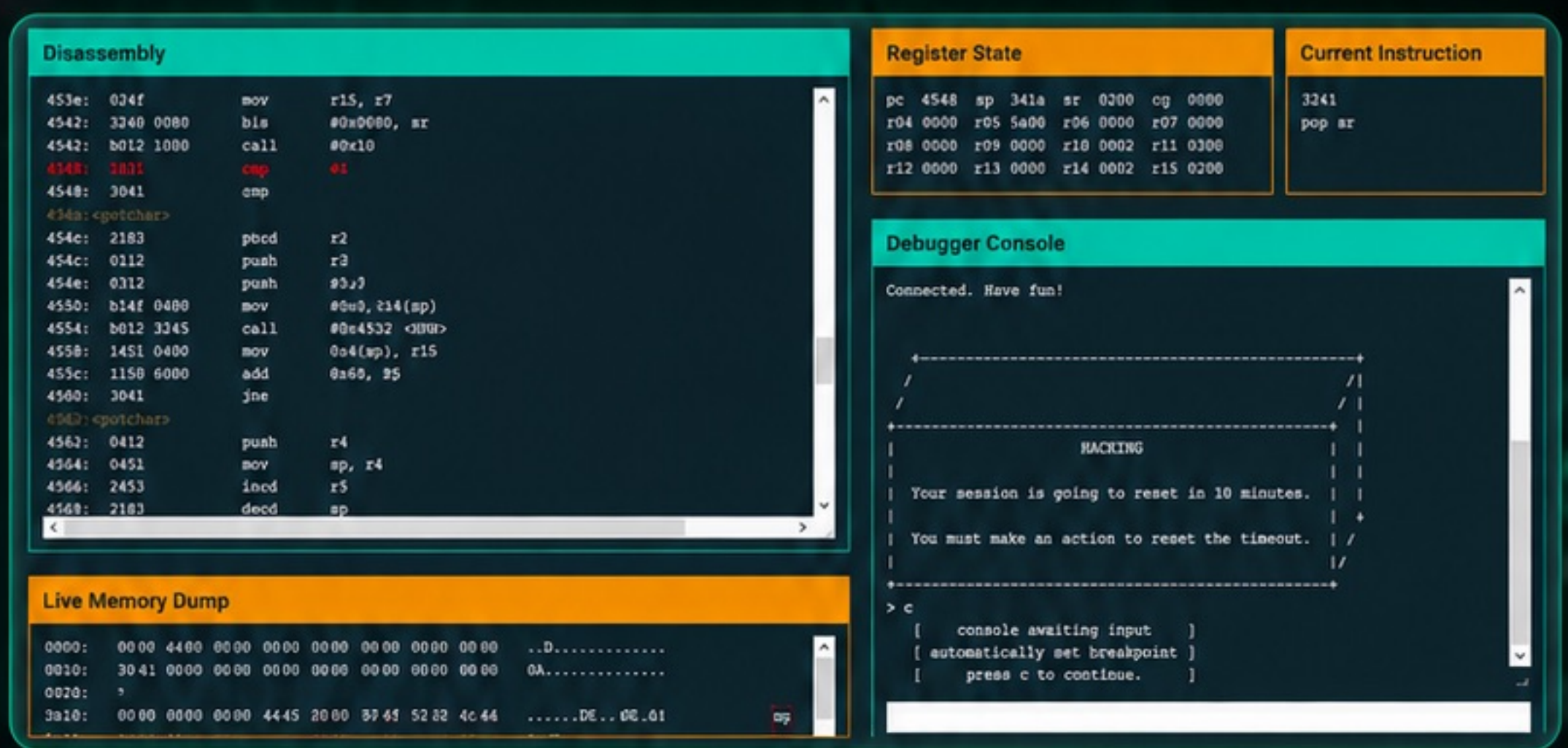
REVERSE
DEBUG
LEARN
EXPLOIT
REPEAT

EMBEDDED
SECURITY
HANDS-ON

04/07

MICROCORRUPTION

РЕАЛЬНЫЙ MSP430 DEBUGGER В ИГРЕ



Разбирай настоящий MSP430 в игровой форме.

БЕСПЛАТНО | В БРАУЗЕРЕ | БЕЗ ЖЕЛЕЗА

ЧТО ТУТ ДЕЛАТЬ?

Разбирай disassembly, изучай память, регистры и breakpoint'ы. Читай прошивку вымышленного устройства, находи уязвимость и создавай свой input.

ПОЧЕМУ ЭТО ЗАТЯГИВАЕТ?

Это настоящая работа с memory corruption: переполнения стека и payload'ы, которые попадают туда, куда разработчик не планировал.

ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ

Проект создали Matasano и Square как инструмент для найма. Уровни названы в честь городов, а сложность растёт честно и без воды.

78%
ИЗ 750+ ОТЗЫВОВ
В STEAM — ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ

БОЛЬШЕ ПОЛЕЗНОГО В
@lionsoulbatyshchikov

> RECON
> EXPLOIT
> PIVOT
> CLEAN
> REPEAT

HACKING
NEVER ENDS

05/07

GREY HACK

ИГРА, КОТОРАЯ НЕ ВЫКЛЮЧАЕТСЯ

>GREY HACK_

PAID | EARLY ACCESS | MULTIPLAYER

ЧТО ТУТ ДЕЛАТЬ?

Linux-подобный мир, процедурно сгенерированные сети для сканирования и GreyScript — пиши инструменты, которых тебе не хватает.

ПОЧЕМУ ЭТО ЗАТЯГИВАЕТ?

Весь цикл в одном месте: recon, exploit, pivot, а затем чистка логов, прежде чем админ поймёт, что ты здесь был.

ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ

Игра всё ещё в early access (alpha 0.8), и с годами становится только глубже. Здесь ценят именно скриптинг и подход, а не глянец.

90%
ИЗ 1,800+ ОТЗЫВОВ
В STEAM — ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ



БОЛЬШЕ ПОЛЕЗНОГО В
@lionsoulbatyshchikov

> SCAN
> PROBE
> CONNECT
> EXPLOIT
> LEARN
> REPEAT

TERMINAL
SKILLS
REAL WORLD

06/07

HACKNET

ВСЁ ЧЕРЕЗ КОМАНДНУЮ СТРОКУ



PAID | SINGLE PLAYER | REAL COMMANDS

ЧТО ТУТ ДЕЛАТЬ?

Сканируй сеть, находи уязвимости,
подключайся, удаляй логи, уходи.
Сделай всё тихо — одно неверное действие,
и след приведёт обратно к тебе.

ПОЧЕМУ ЭТО ЗАТЯГИВАЕТ?

Командьи максимально близки к реальному
UNIX, поэтому навыки из игры легко
переносятся в реальную работу.

ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ

Дополнение Labyrinths — более сложная
и продуманная часть игры. Стоит попробовать
после базовой кампании.

94%
ИЗ 7,600+ ОТЗЫВОВ
В STEAM — КРАЙНЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ

БОЛЬШЕ ПОЛЕЗНОГО В
@lionsoulbatyshchikov

> CONNECT
> BOUNCE
> CLEAN
> COVER
> REPEAT

OLD SCHOOL
REAL SKILLS
STILL RELEVANT

07/07

UPLINK

ДОВЕРИЕ — ЭТО УЯЗВИМОСТЬ



Игра про логи. С 2001 года.

PAID | 2001 | INTROVERSION

ЧТО ТУТ ДЕЛАТЬ?

Арендуй точку входа, прыгай по цепочке релеев, выполняй задание и удаляй следы, пока трассировка не привела к твоей машине.

ПОЧЕМУ ЭТО ЗАТЯГИВАЕТ?

Здесь нет «кнопки очистить логи».
Ты сам отвечаешь за свой след.
Каждый сервер ведёт логи —
и именно они выдают тебя.

ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ

Первая игра Introversion, в основном сделанная одним человеком.
Порты на iOS и Android вышли в 2012.
До сих пор — отличное введение в сетевую безопасность.

89%
ИЗ 1,700+ ОТЗЫВОВ
В STEAM — ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ



БОЛЬШЕ ПОЛЕЗНОГО В
@lionsoulbatyshchikov