

Вскоре первая игра была окончена.

Первоначально Старлайт имел определенное преимущество из-за своей чуть лучшей удачи, но из-за накапливающихся ошибок в конце концов он проиграл.

Во второй игре месторасположение двух игроков было неблагоприятным для Старлайта.

Он изначально намеревался использовать стратегию «Таверраша[1]».

Однако из-за большого расстояния между базами игроков он не смог вовремя найти базу Происхождения, из-за чего потерял много времени.

В конце концов, во второй игре разрыв между двумя сторонами в считанные мгновения стал невероятно большим, из-за чего Старлайт неохотно написал «GG» в чат.

Два - ноль!

В магазине видеоигр люди, которые наблюдали за битвой, вздыхали.

- Эх, а я возлагал на него надежды!

- Айя, очень жаль, в первом матче у него был шанс, но он не смог взять себя в руки.

- Ну, даже если бы он взял себя в руки, это не отменяет того факта, что он совершил ряд ошибок, которые привели его к поражению!

- Это правда, но тут ничего не поделаешь. Да и он играет не с человеком. Играя против людей можно увидеть бесчисленное количество ошибок, но что на счет Происхождения? Ноль ошибок!

- Разве вам не кажется, что эта версия Происхождения играет намного лучше, чем та, с которой встретился Старлайт в рейтинговом режиме?

Крупные стриминговые сайты также были наполнены чувством отчаяния.

В каждом чате сейчас появлялись бесчисленные сообщения с двумя буквами - «GG». И они не отдавали дань уважения Происхождению, а оплакивали поражение человечества!

----

После третьего поражения Старлайта организаторы провели пресс-конференцию, где Старлайт выглядел не очень хорошо.

Столкнувшись с вопросами зрителей, Старлайт первым делом поклонился и сказал: - Простите, я не оправдал ваших ожиданий!

А потом он выразил свое отчаяние.

- Я уже играл с Происхождением ранее в рейтинговом режиме. В то время я чувствовал, что он играет на уровне других профессиональных игроков, поэтому подумал, что он на самом деле был реальным игроком.

- Но после сегодняшней битвы я осознал ужас Происхождения. Самое страшное заключается не в том, что он полностью превосходит человеческий микроменеджмент, хотя это тоже очень страшно, но, в конце концов, его ДВМ был ограничен, и сейчас его показатели равняются показателям просто хорошего игрока.

- Что действительно пугает, так это то, что он никогда не ошибается. Его суждение о ситуации абсолютно верно, или же его вычислительные мощности настолько сильны, что вероятность на принятия неправильного решения попросту слишком мала.

- У него нет никаких перепадов настроения. Играя против него я прекрасно осознавал то, что он никогда не ошибется.

- Когда я видел, что передо мной находилось пустое кресло, а на столе стоял всего лишь серебряный цилиндр, это чувство бессилия... Честно говоря, к концу первой карты я уже понимал, что не смогу выиграть его даже один раз.

Эти слова вызвали трепет у многих зрителей и профессиональных игроков. Очевидно, что профессиональный игрок, который встретился с Происхождением в живую, мог сказать намного больше, чем сторонние наблюдатели.

Как и сказал Старлайт, самая страшная особенность искусственного интеллекта заключается в том, что он не совершает ошибок из-за перепадов настроения. Он всегда трезво оценивал ситуацию, не подвергаясь влиянию эмоций.

Это чувство полного контроля также являлось одной из важных причин поражения Старлайта, иначе бы он не стал думать в таком негативном ключе всего лишь к концу первой карты.

----

Новость о поражении Старлайта мгновенно распространилась по всему миру, и эта новость также привлекла к себе огромное количество внимания!

Можно сказать, что эта новость заставила тех, кто считал, что искусственный интеллект все еще был слишком слаб и никчем, осознать новую реальность.

В прошлом искусственный интеллект мог победить людей в играх либо полагаясь на свои очевидные преимущества в виде моментального прицеливания или в виде невероятного ДВМ, но теперь все было иначе.

Даже с ограниченным ДВМ он полностью переиграл и уничтожил профессионального игрока. До этого момента искусственный интеллект еще не побеждал людей с такими условиями и ограничениями.

Более того, этот искусственный интеллект отличался от других подобных программ, например от тех же ботов разного уровня сложности из игры «Warcraft: The Frozen Throne». Поскольку боты непосредственно получали информацию из игрового кода, и, по сути, получали абсолютно всю информацию о своем противнике, они, естественно, могли с легкостью обыгрывать своих противников.

Другими словами, они были похожи на игроков, которые использовали читы. Настоящий искусственный интеллект не мог и не должен был использовать такие трюки.

Реальный искусственный интеллект должен был читать игровые данные с помощью «визуального» способа, как и люди, и судить о текущей ситуации на основе ограниченной информации. В противном случае такой ИИ ничем не отличался от ботов, которые получали все данные из самой игры.

Именно из-за этого многие люди считали, что до тех пор, пока ДВМ искусственного интеллекта будет ограничен, он не сможет играть на равных с людьми, потому что существовало множество вещей, которые он просто не сможет просчитать.

Например, когда вся карта находилась под покровом тумана войны, как он сможет понять намерения другой стороны и точно оценить сложившуюся ситуацию?

Но после того, как Происхождение победил Старлайта в сухую, многие люди были удивлены, когда обнаружили, что многие проблемы были решены!

Старлайт сам по себе являлся одним из лучших игроков игры «Warcraft: The Frozen Throne», и он не смог победить? Очевидно, что раз он не смог победит его, то и другие, скорее всего, не смогут.

Многие люди думали, что искусственный интеллект не сможет играть в стратегии. Тоже самое было и с шахматами — многие думали, что ИИ никогда не научится играть в них, но в конечном итоге все получилось ровно наоборот.

Настоящий искусственный интеллект знал, как получить информацию, после чего он анализировал ее и получал все нужные ответы и получал все нужные решения против той или иной стратегии.

Происхождение являлся самым настоящим искусственным интеллектом, и он мог играть в «Warcraft: The Frozen Throne».

В конце концов, после полных пяти лет исследований и разработок он вышел на нынешний уровень.

Когда многие профессиональные игроки поняли это, они почувствовали такое отчаяние, какого никогда раньше не чувствовали, и все они могли понять отчаяние Старлайта и видели его выражения лица после игры, что также не сулило ничего хорошего.

Они почувствовали тоже самое, что и шахматисты, когда поняли, что несмотря ни на что не смогут победить ИИ!

Более того, все также понимали, что появление ИИ, подобных Происхождению, не заставит игру развиваться с еще большей скоростью — появление подобного ИИ для игры сулило только скорую кончину.

Поскольку до этого момента существовала горстка профессиональных игроков, которая была у всех на слуху... что произойдет после появления Происхождения?

Кто захочет играть в игру, в которой доминировал искусственный интеллект?

[1] Таверраш — у ночных эльфов смысл данной стратегии заключается в быстрой постройке древа войны и обучении героя, после чего главное здание вместе со всеми юнитами и ходячими постройками выдвигается в праведный поход карания неверных.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1409399>