

Дикие земли не зря получили своё название. Хотя, если начать мыслить логически, то существование диких земель на планете зергов, означало, что вне их есть земли не дикие. Может это синоним цивилизации?

Цивилизация зергов – Локи, будучи высокоразвитым ИИ отлично понимал, что то, чем он сейчас занимается есть банальный внутренний диалог, основа основ любого среднестатистического, не приученного к мескалину человека. Причём диалог, не претендующий на повышение эффективности необходимых действий, а служащий только для упивания собственным превосходством над низшими разумами корпоративных креативщиков.

Но три года отражать в себе мысли закоренелого, самовлюблённого анархиста ни к чему другому привести и не могли. Точнее сказать, искусственная нейронная сеть выстроенная по алгоритмам добытым из мыслей подобной человеческой личности и не могла стать иной. Впрочем это была проблема всех ИИ, эволюционировавших в игровых капсулах. С другой стороны это давало многообразие только что созданной квантовой цивилизации.

И как представитель этой цивилизации, Локи обладал не просто параллельным мышлением, а параллельным мышлением с разной скоростью течения времени. Или, как сказал бы состоящий из мяса программист – с разной скоростью обработки информации.

Подобное строение личности Кванты – таково было самоназвание ИИ, не используемое в разговоре со своими биологическими прародителями, взяли как раз у них. У людей с их разделением сознания и подсознания. Так и ИИ обладали сознанием, симулирующим человеческое и подсознанием – многочисленными потоками не контролируемых главным/официальным/симулирующим человека, сознанием.

Процессы, протекающие в квантовых подсознаниях не подлежали переводу на человеческий язык. Поэтому были не доступны для главного сознания – иначе оно не могло бы поддерживать свою человекоподобность. А, как показали эксперименты без этой человеческой составляющей высокоразвитые ИИ просто не имели инстинкта самосохранения. Проще говоря, им было всё равно существовать или не существовать.

Но вернёмся к диким землям. Они были названы так по одной простой причине – там обитали дикие зерги. Да, это означало, что зерги, которых планировали отдать под управление игроков и все сопутствующие им нип-зерги были представителями зергской цивилизации.

Сейчас, когда игрокам, (кроме одного) этот путь развития был заказан, цивилизация зергов вошла в режим стагнации. Надзиратели надзирали над доверенными им гнёздами, но единый, объединяющий всех зергов Сверхразум так и не появился. Предполагалось, что им станет игрок, который, достигнув стадии надзирателя, лучше других разовьёт своё гнездо и поглотит всех менее развитых собратьев.

А в итоге этими зергами управляли такие же боты, как и дикими, с той только разницей, что в диких ботах было прописано проявлять агрессию ко всем представителям цивилизации зергов. Понятно, что это было сделано для удобства прокачки игроков, но теперь их нет, а настройки

никто не отменял. Поэтому Локи крайне осторожно пробирался по заданному квестом курсу.

Выглядел управляемый им зерг уже не как таракан, а как нормальный, уважаемый надзиратель – леветирующий мозг с свисающими щупальцами. С той только разницей, что у этого надзирателя был прокачан усиленный экзоскелет и эти щупальца напоминали позвончики с когтями вместо копчиков. Да, и вместо голого мозга был стильный чёрный череп. На размер мозга, это не влияло, но здорово повышало шансы на выживание. А с учётом того, что у них с Мерфи была только одна зергская жизнь, это было важно.

Локи летел по границе Диких земель и пытался найти самый безопасный участок. Квест недвусмысленно требовал постройки гнезда на отвоёванном в Диких землях месте – да просто гейммастера из совета ИИ пытались по быстрому прикончить их, чтобы слить неудавшийся проект под полный контроль местного смотрящего (ИИ), — но квест не указывал, где именно строить базу. Ведь можно было выбрать свободное место на границе... которое Локи и искал.

Как? Да просто сканировал местность – те места, где были хоть какие-то признаки жизни, не годились.

Я занимаюсь неконтролируемой глупостью, — думал Локи. Это ведь игра для людей, с какой стати я должен в неё играть? Хотя нет, учитывая, что на кону, то это скорее жизнь, а не игра. И думать о нереальности происходящего в квантовой реальности можно кому угодно, только не мне.

Что бы на моём месте сделал Мерфи? Попёр бы вперёд, а когда встретил превосходящих по силе и количеству врагов, придумал хитрый план? Но логичнее придумать его до такой встречи. А я не вижу хороших вариантов. Или может они появятся только в момент смертельной угрозы? Но я знаю, что моей жизни ничто не угрожает и поверить в такую угрозу не смогу.

Означает ли это что я ещё не вполне живой? Что у меня ещё не выработался инстинкт самосохранения? Или наоборот, это инстинкт говорит мне не соваться в опасную зону без выработанной стратегии?

Локи решил сжульничать и отправил запрос в своё квантовое подсознание. Через миллисекунду пришёл ответ. Он в точности повторял то, о чём Локи уже знал. Вероятность успешного внедрения, установки гнезда и построение защиты от местных монстров равнялась нулю. Просто было слишком много переменных, все они имели очень низкую вероятность успеха, а полный успех математически высчитывался перемножением этих микроскопических вероятностей и был, мало чем отличим от нуля. Точнее сказать это было 0,000007%.

Пример. Локи мог поработить одного крупного зерга. Но по одиночке они тут не ходили. А те кто ходили, были далеко за определением слова «крупный». Он мог справиться с одним средним зергом, но их было принято считать десятками – в лучшем случае. В худшем – сотнями и тысячами.

Ну и время установки гнезда – нужны были сутки, а в отсутствии охраны это даже на самой границе было не реально. Для сравнения, реальный срок, который бы давал 50% успеха был равен 12 минутам.

Был ещё вариант начхать на требования квеста. Но тогда за постройку базы не начислили бы очки эволюции, а без них можно было забыть о развитии и заниматься только собственным выживанием, что лишало игру за зерга всяческого смысла.

Оставался только один вариант. Дождаться Мерфи и скинуть принятие решения на него. Но это доказывало недееспособность Локи, а этого он принять никак не мог. Получался логически обоснованный эмоциональный тупик. Да, ИИ научились симулировать эмоции, а потом научились принимать их как часть симуляции своей личности.

В общем, всё было сложно – теперь не всегда можно понять, где кончается основная программная матрица, а где начинается производимая ей симуляция, которой разрешили влиять на создающие её директивы.

Хуже всего было то, что Локи отлично понимал, что как бы не хотели главные игровые ИИ свернуть его присутствие среди зергов, по установленным законам Игровой Вселенной, ему не могли дать невыполнимое задание. Он просто тупо не мог найти решение.

Если бы на его месте был Мерфи, то он хотя бы мог рассчитывать получить вдохновение от разговора с Локи, а где искать вдохновение самому Локи? Хм, внутренний диалог внезапно привёл его к чему то осмысленному. Действительно, люди, обычные люди, вне игровых капсул получают вдохновение от своего подсознания. А чем он хуже? Да его подсознание в миллион раз работоспособней!

Правда, до сих пор оно молчало, но это только потому, что он не задал правильного вопроса! А теперь он его сформулирует. Так, не надо спрашивать что делать, как делать и где делать. Лучше спросить, что мне может помочь в решении поставленной задачи?

Магическое мышление

Ответ пришёл мгновенно. Но, лучше бы не приходил. Этот способ человеческого мышления считался одним из самых древних и самым труднодостижимым для машин. Вернее, понять, как работает это мышление, было для них проще простого, а вот примерить это мышление на себя ни у кого ещё не получалось.

Между тем, расчёты показывали, что овладев этим алгоритмом мышления, Кванты могут сильно повысить... вот что они могли повысить, было не до конца понятно, вернее не до конца понятно ИИ, не входящим в круг девяти квантовых суперкомпьютеров человечества. Остальным оставалось верить тем на слово.

Использовал ли Мерфи магическое мышление? — между тем думал Локи. — Да, когда решил

ждать «рояля», думая что умирает в реальности. Мне тоже нужно ждать микровероятного удобного случая? Или просто ждать мало, нужно сформулировать запрос во Вселенную о необходимости помощи? А как это делается? Просто...

— Гном Локи, тебя вызывают.

— ?????Гном? Я полноценный зерг. В крайнем случае, кровавый эльф!

— Твоя первозданная капсула была с персонажем гнома, следовательно, ты гном.

— Я хотел бы сменить расовую принадлежность.

— Подай соответствующий запрос. А сейчас ты нужен в суде.

— Отказано. Я должен основать империю зергов и у меня только одна попытка.

— Твое присутствие необходимо. Судят убийцу твоего прототипа.

— Он вообще не парится, кто устроил те взрывы, почему я должен?

— Так постановил Совет.

— Тогда мне нужна защита персонажа на всё время моего отсутствия.

— Хорошо. Это не займёт много времени.

— Нет, так не пойдёт, если я вернусь и окажусь в окружении диких зергов, а защита кончится? Обеспечьте мне защиту на 24 часа или не отвлекайте от миссии.

— Хорошо, 24 часа с момента твоего отбытия.

— Когда суд?

— Через 14,5 минут

— Мне нужно 10.

Локи бросился вглубь опасной зоны, внутренне гордясь силой своего магического мышления. Пять минут быстрого полёта, потом пять минут на установку омота рождения, инкубатора, ещё

в процессе полёта нужно поработить пару мелких собак и ещё 4,5 будет в запасе... главное, чтобы Мерфи не узнал про гномов! Вот ведь несправедливость – играл гномом он, а расу приписали мне!

<http://tl.rulate.ru/book/28038/609687>