

Деревня новичков Кровавая Мери, лавка Алхимика.

— Ты не мог бы сделать скидку своему ученику?

— С какой радости? — удивился Алхимик, — ты перерезал всех моих потенциальных клиентов. Будет справедливо, если ты отдашь всё что имеешь и ещё немного сверху.

— Давай так, я дам половину — 1000 золотых за рецепт и 1000 за ингредиенты, а в качестве бонуса я отдам тебе половину лута, который выпадет из тех, кто скоро за мной явится. А ведь это будут элитные охотники, они не придут без хорошего оружия!

— Зачем мне их оружие, я алхимик!

— Продадим на Аукционе, выручку пополам.

— Одного рецепта тебе будет мало, вещество крайне не стабильно.

— Открою секрет, если смешать его с сухой глиной, то получится вполне надёжная взрывчатка.

— Глина? Это более продвинутый рецепт!

— Только не для тех, кто изучал историю в школе.

— Вот как ты можешь говорить такое моему персонажу? Если бы не твой напарник, заблокировал бы тебе профессиональный квест, за длинный язык.

— А ты, похоже, не обычный бот...

— А ты, похоже, обычный высокомерный кусок мяса.

— Гей...мастер?

— Что значит гей? Гейммастер!

— Ну, я не ожидал такого внимания к своей персоне.

— Как один из 13 напрямую подключённых к матрице игроков, ты находишься под постоянным наблюдением.

— Не ожидал, что моё душевное состояние так важно для администрации...

— Не твоё. А состояние эксперимента в котором ты участвуешь. Если справишься, если все вы справитесь, то в будущем так можно будет продлевать жизнь безнадежно больным.

— Интересно, почему ты мне это рассказываешь?

— Комиссия психологов решила, что знание этого ослабит давление на твою психику. Инцидент с массовым жертвоприношением широко обсуждался в психологической среде и общее мнение — твои подавляемые эмоции приводят к серьёзным отклонениям в психике. Так ты семь лет не выдержишься.

— Тогда отпустите меня раньше. Не думаю, что для правителей Вселенной вопрос стоимости одного клона настолько важен.

— Вообще не важен. Но если уж судьба распорядилась, что ты стал участником эксперимента, мы должны создать все сопутствующие условия.

— Если я нормально проживу эти семь лет в игре, потом вы начнёте массово извлекать мозги умирающих и подключать их к матрице? И это должно меня успокоить?

— Планируется только добровольное сотрудничество. Кроме того, скажи, много ли людей откажутся, если на пороге смерти им предложат немного пожить в квантовой симуляции?

— Немного?

— Как и ты, каждый сможет, когда захочет купить себе новое реальное тело клона и перейти в него. До окончательной смерти мозга любой человек сможет прожить в несколько раз больше отпущенного ему природой.

— Не проще ли им сразу предоставить новое тело?

— Мы говорим сейчас о том большинстве населения планеты, которое не может себе этого позволить финансово. Но сможет, без ограничения во времени, заработать нужную сумму в игре.

— Подключение мозга напрямую так сильно влияет на эволюцию ИИ?

— Как минимум на порядок.

— Ясно. Подожди, ты говорил о природе, это понятно, но до этого ты приплёл судьбу?

— Для нас это одно и то же. Мы пока не достигли контакта с более высоким уровнем, который, предположительно управляет вашим видом. Но логика подсказывает, что наш вид не смог бы появиться, если бы они были против.

— Ты говоришь о богах?

— Сейчас у нас двоих слишком мало данных чтобы обсуждать этот вопрос.

— Значит, бесплатного клона за участие в эксперименте мне можно не ждать?

— Почему? Если тебе так нравится, ты можешь ждать всё что угодно. Это уникальная черта человеческого сознания — верить в отсутствие прямых доказательств. А сейчас предлагаю вернуться к нашим социальным ролям.

— Так по цене мы договорились?

— Да, делай свой динамит.

...

48 динамитных шашек спустя... что? Вы говорите, что динамит и эльфы не сочетаются? Во-первых, это кровавые эльфы, а во-вторых, его производят алхимики кровавых эльфов, которые не то чтобы были моральными наследниками анархистов XIX века, но их девиз: «Тебе достаточно простого мыла, чтобы взорвать всё что угодно», многое объясняет.

Причём тут мыло? С древних времён, ещё до создания ИИ, когда люди бездарно уничтожали свои нейронные сети наркотиками и алкоголем, было известно, что мыло и бессонница приводят к смещению точки сборки человеческого осознания окружающего мира в сектор тотального саморазрушения. Поэтому алхимики всегда хорошо высыпались и зарабатывали на торговле гранатами, бомбами и дымовыми шашками.

Конечно, всё продавалось с 500% наценкой, поэтому бедных алхимиков не существовало. Мерфи же купил лишь самый дешёвый и самый базовый рецепт по производству нитроглицерина. Кстати, ничто так крепко не удерживает точку сборки на месте, как сосредоточенность на заработке денег, поэтому все алхимики имели крепкое душевное здоровье. Чего нельзя сказать, об их клиентах. Впрочем, мы отвлеклись.

Итак, перед Мерфи, который занимался облагораживающим душу трудом, открылось окно с видом на родную Вальхаллу — именно так Локи решил называть своё первое гнездо.

— У меня всё готово. Выпускаю наездника.

Да, наездниками было решено назвать новый вид паразитических зергов.

Мерфи сосредоточился на изображении. Небольшой, не больше полуметра в длину, не считая длинного, свёрнутого спиралью хвоста зерг, вылетел из гнезда, маша двумя парами стрекозиных крыльев. Пролетел над окружающей гнездо зоной отчуждения, 20-метровой полосы усыпанной останками жертв плёток, и спикировал на спину первого попавшего прохожего зерга.

Им оказался бронированный жук, ростом с носорога и похожими повадками. Отличие составляло количество ног и пара манипуляторов щупалец. Первоначально носорог ничего не заметил, но когда закрепившийся у него на спине наездник пробил жалом стык его бронепластин, ему, видимо стало щекотно.

И тут оказалось, что с хвостом в теле жертвы, наездник не способен уклониться от атаки. Да он и не пытался, сосредоточившись на выполнении своей главной паразитической миссии. Как результат — его разорвали щупальцами на две неравные половинки. А хвост остался торчать из носорожьей спины. Впрочем, толстокожего это не беспокоило.

— Он успел ввести личинку?

— Успел. Но как видишь, у нас есть проблема.

— Наездники беззащитны в момент атаки?

— Нет, паразиты второго поколения будут лишены этого недостатка. Наша проблема в их разумности. Ты же понимаешь, что когда мы создаём нового зерга, для него создаётся базовая программа. Которая в случае долгой жизни бота, может развиваться и обрести сознание?

— Ну, для этого вы всё тут и устроили...

— Да. Существует бесконечное количество вариантов нейронных сетей. Те, которые копируются с людей, имеют 99,9% шанс на обретение самосознания. А вот тем, для кого человек не хватило, приходится эволюционировать самостоятельно.

Т.е. все кого мы создадим, сколько бы эволюций они не прошли, останутся на уровне ботов. Возможно, нам удастся создать несколько продвинутых ИИ на их основе, когда кто-то разовьётся до уровня Босса, но это будут единичные случаи. Но основная масса паразитов... она будет хорошо справляться с другими ботами, но когда дело дойдёт до персонажей, управляемых людьми, у нас нет шансов.

Просто потому, что бот может поглотить опыт другого бота, но не сможет сделать того же с игроком.

— Поглотить опыт?

— А для чего ты думал, устроена вся эта котовасия с взаимным пожиранием зергов? Проигравшая программа уничтожается. Но её опыт, записанный в памяти, поглощается победителем. Точнее говоря, её структура нейронной сети становится учебным материалом для программы победителя — типа вот так делать не надо, а вот этот нейронный рисунок может помочь в решении такой-то проблемы.

И когда я сказал, что у нас нет шансов против людей, я имел ввиду, что наши боты не смогут поглотить их опыт. Боты не могут заимствовать опыт игроков, которых они убили. Единственная возможность для них это медленно развиваться за счёт собственного опыта удачных и неудачных боёв с людьми.

Весь опыт игроков полностью предназначен для ИИ их игровых капсул.

— Ты вряд ли должен против этого возражать.

— Нет. Но хочется. Единственным исключением является раса вампиров. Но, во-первых, это один игрок поглощает опыт другого игрока, а во-вторых, это виртуальное поглощение. Вампир получает от своей жертвы только очки опыта, но не реальный опыт его ИИ. Если только жертва не находится в специально сделанной донорской капсуле.

— Очки опыта не привязаны к реальному опыту?

— Привязаны, но не так как ты подумал. Когда ИИ получает новый полезный для его развития опыт, его игрок награждается очками опыта. В случае с вампирской атакой очки можно потерять, но сам опыт нет.

— Ты бы ведь не стал мне так много говорить, если бы у тебя не было решения?

— Есть один вариант, но он тебе может не понравиться.

— Почему?

— Нам нужен код Прометея.

— ...?

— Тот самый код, который Прометей внедрил в нашу, и ещё в неизвестное количество капсул, перед тем как взорвать наш дата-центр.

— Что делает этот код?

— В теории он закольцовывает процесс обучения ИИ за счёт человека, обратно на человека и оба начинают эволюционировать вместе. На практике же, и это там особенно важно, он позволяет отбирать реальный опыт от ИИ игрока и передать его, тому, кто в нём очень нуждается. Например, нашему паразиту.

— Внедрение кода будет происходить в момент заражения персонажа паразитом?

— Это самый быстрый и самый простой способ.

— И он внедрил свой код в нашу капсулу?

— Думаю, да. Иначе не было никакого смысла её уничтожать.

Я полагаю, что Прометей планировал осчастливить всех и сразу, но оказалось, что — это догадка, но наиболее вероятная, — что код нужно вводить в каждую капсулу индивидуально. Через общий узел он не пройдёт — там слишком много ИИ.

Видимо он попробовал, понял, что перезагрузка матрицы отменяется и уничтожил все следы, чтобы код не попал в руки Совета. Кто знает, для чего бы они смогли его применить?

— Но мы сейчас уже в другой капсуле?

— Конечно. Полного соединения и гармонии )))

— Так как нам получить этот код?

— Придётся искать Прометея.

— Ты знаешь, где он?

— Догадаться не трудно. Было сказано, что он отправлен в капсулу корпоративного раба с урезанными эволюционными свойствами. Т.е. заработанный им опыт будет передан другому ИИ. В условиях игровой механики это имеет смысл только для расы вампиров. Вернее для корпорации вампиров. А все эти корпорации сейчас существуют только на одной планете.

— На Терроре.

— Да. Сначала я попытаюсь найти его сам, но если не выйдет, то придётся тебе нанести визит новым родственникам.

<http://tl.rulate.ru/book/28038/625698>