

## Глава 2: Вы боитесь, что Вас забанят?

Я чувствую себя не в своей тарелке. Разве это справедливо, что какой-то игроман высшей формы жизни берется из ниоткуда, просит о чем-то, а затем перестраивает мой мозг?

Это похоже на получение читерских способностей в манге. Не поймите меня неправильно, я думаю, что это здорово. Кто-то может даже сказать, что мне выпал шанс, который выпадает раз в жизни. Но давать мне эту способность только для того, чтобы сказать мне использовать ее для решения проблемы с ресурсами его компьютера, совершенно эгоистично.

Если бы коллега пришел ко мне с жалобой, что он не может играть в игру, потому что она потребляет ресурсы его компьютера, я бы просто посоветовал ему "Поехать в Акихабару, купить немного оперативной памяти и установить ее", и я бы закончил через 3 секунды. Но в данном конкретном случае я сомневаюсь, что все будет так просто.

А пока мне нужно спросить его, что я могу сделать с этой способностью.

"Итак, как это работает? Что Вы мне дали?"

"Во-первых, я дал тебе смещенные координаты Земли".

16 строк и 23 столбца данных были вбиты мне в голову. И каждый из этих элементов весит более, чем 7 гигабайт.

Все это, по-видимому, является информацией о положении Земли в пределах 14 галактик.

Поскольку мой мозг не взрывается, данные, должно быть, были хорошо сжаты. Я могу сказать, что само солнце вращается вокруг центра галактики, но цифры продолжают меняться с головокружительной скоростью.

Также похоже, что три измерения, о которых я знаю, являются лишь частью примерно дюжины других измерений. Но я не хочу думать об этих "дополнительных" измерениях. Я чувствую, что не могу их переварить. Я каким-то образом знаю, что мой мозг тонко избегает думать о чем-либо, что касается этой темы.

"Основываясь на смещенных координатах Земли, ты сможешь узнать относительное положение людей и вещей на планете, или "объектов", если угодно, что позволит тебе вмешиваться в них. Что я подразумеваю под вмешательством, так это то, что у тебя есть власть изменять их параметры, численные характеристики и способности."

"Так, например, я смогу заменить железо на медь?"

"Можешь думать об этом и так. Но есть много других способов использовать эту силу, так что наслаждайся ею, как игрой. Ты можешь пойти дальше и поиграть с параметрами различных объектов.

А затем я бы хотел, чтобы ты использовал эту способность, чтобы резко сократить население Земли. На данный момент... если бы ты мог сократить его на 4 миллиарда, я полагаю, этого было бы достаточно? Население в 3,5 миллиарда человек было бы для меня идеальным. Это должно быть достаточно просто, верно?"

Что ж, с такими волшебными способностями это, вероятно, возможно. Но почему я? Почему ты

говоришь мне совершить такое ужасное преступление? Разве он не может сделать это сам?

“Разве Вы не можете просто выбрать несколько миллиардов человек и стереть их одним щелчком мыши с помощью тех же способностей, которые Вы использовали, чтобы вызвать меня сюда?”

Я постепенно теряю желание оставаться вежливым с ним.

“Если я это сделаю, я потеряю ману”.

"Хм?"

“Да, ману. Недовольство, которое разумные формы жизни испытывают по отношению ко мне, негативно влияет на сферу моего влияния в игре. Ты можешь думать об этом как о чем-то вроде потери своих способностей или денег в одной из игр вашего мира. Вот почему я не могу вмешаться напрямую. Поэтому я бы хотел, чтобы ты сделал все возможное вместо меня.”

...Какого черта я должен стараться изо всех сил? У меня нет для этого причин. И если ты дашь мне читы, это не сделает меня более мотивированным.

“Ты можешь сам стать серийным убийцей, или ты можешь стать диктатором и начать мировую войну, если это то, чего ты хочешь.

Но я должен предупредить - не использовать природные явления, или, другими словами, стихийные бедствия. Это противоречило бы моим интересам. Даже при том, что ты был бы ответственен за это, люди направили бы все свое недовольство на меня. Я не хочу, чтобы они начали говорить что-то вроде: "Бог так жесток. Почему он подвергает нас таким испытаниям?" и все такое прочее".

“Но даже если я буду тем, кто убьет их, они все равно будут недовольны Вами, не так ли?”

“Недовольство не учитывается, когда оно вызвано действиями самих людей, будь то убийство или что-то еще. Я не потеряю ману из-за этого. Так что постарайся сделать все, что в твоих силах”.

“Вам действительно нужно так сильно беспокоиться о потере маны? В конце концов, все мы - просто данные, верно?”

Я играю в гатя-игры много раз в месяц только для того, чтобы выиграть несколько строк данных, так что в какой-то степени я его понимаю. Но какая у него причина беспокоиться о нашем недовольстве? Может, он привязался к симулятору и слишком много вложил в него или что-то в этом роде?

“Симулятор может быть игрой, но это не значит, что я могу делать в нем все, что захочу. Даже в вашем мире есть вещи, которые вы не можете делать в некоторых играх, например, мошенничество или использование реальных денег, верно? Здесь то же самое. Это против правил для нас, игроков, совершать массовые убийства разумных форм жизни. Мой аккаунт в конечном итоге будет заблокирован, если я зайду так далеко”.

“Короче говоря, я должен отбраковать человечество вместо Вас, потому что Вы боитесь, что Вас забанят?”

Эта игра, созданная игровой компанией высшей формы жизни, обнаружила свой недостаток не

в неспособности разработчиков предвидеть сложность человеческого мозга, а в их неспособности ожидать взрывного увеличения рождаемости человечества и снижения уровня смертности с ростом цивилизации. Грубо выражаясь, они недооценивали сексуальные желания человечества.

Либи́до человечества превзошло ожидания гиперпространственной формы разумной жизни... Это немного грустно.

И теперь, из-за того, что люди слишком сексуально активны, мне придется подчищать за этой компанией по производству гиперпространственных игр, только чтобы история запомнила меня как человека, совершившего геноцид? Прости мама, не этому ты меня учила.

“Ну и что? Это не так уж плохо. По крайней мере, ты можешь играть с параметрами каждого объекта на Земле. Ты можешь делать все, что захочешь.”

“Когда Вы говорите “параметры”, что конкретно Вы имеете в виду?”

“Эта игра представляет собой физический симулятор. Таким образом, параметры - это все, что имеет отношение к функционированию физики. Ты можешь играть с материалом предметов, их естественными характеристиками, их количеством, температурой, особенностями их компонентов. Все эти вещи. И они будут перекрываться в слоях абстракции.”

“Что это значит?”

“Подумай об игральных костях. Если мы скажем, что параметры, показанные на нижнем слое, будут исходными материалами и формой кубика, то параметры на верхнем слое будут его естественными характеристиками. Возможно, другой слой скажет тебе, что у него есть одна шестая шанса упасть на любую из его сторон, а еще один слой скажет, что цвет кубика - прозрачно-красный. Слоев может быть больше, в зависимости от объекта, который ты наблюдаешь.”

“Понятно... Итак, как мне узнать координаты смещения объекта и его параметры?”

“Я связал эту способность с возможностями твоего мозга, объединив ее с твоим воплощенным опытом”.

“Воплощенный опыт?”

“Мог бы ты объяснить кому-нибудь, как ездить на велосипеде, не падая?”

“Я мог бы сказать им, что они должны сесть на велосипед и крутить педали”.

“Нет, я имею в виду, мог бы ты дать объяснение, которое позволило бы полному любителю внезапно научиться ездить на велосипеде”.

“Ну... это, вероятно, было бы невозможно”.

“Это верно. Поиск координат объекта будет таким же, как езда на велосипеде. Ты не совсем поймешь теорию, стоящую за этим, но каким-то образом все равно поймешь, как это работает”.

Воплощенный опыт, да? Этот парень, конечно, использует очень необычные слова... Должно

быть, он усердно учился. Думаю, это хорошо для него.

“Вы ответите еще на несколько вопросов? Честно говоря, я до сих пор очень многого не понимаю.”

“Спрашивай”.

“Вы же не собираетесь дать мне соперника, верно? Кого-то с такими же способностями.”

“Ну, я перепробовал несколько агентов до тебя. И было несколько хороших примеров.

Убивали ли они людей из-за ведьм, расы или религии, и делали ли они это с помощью революций, чисток или мировых войн, они помогли мне значительно сократить человеческую популяцию ”.

Я не осмеливаюсь спрашивать, кто были эти предшественники. У меня такое чувство, что я буду чувствовать себя ужасно, как только услышу ответ.

“Однако, вы, люди разумные, склонны сокрушать друг друга, когда сталкиваетесь с кем-то с такими же способностями, как у вас. Поэтому я решил не давать одну и ту же способность разным агентам в одну и ту же эпоху. Начнем с того, что внедрение этой способности в твою голову уже стало значительной нагрузкой на мою машину. Если двое таких начнут драться друг с другом, вы можете в конечном итоге съесть слишком много моих ресурсов.”

Разумная жизнь в симуляторе, похоже, является единственным источником маны для этого парня. Но в то же время люди являются надоедливыми вредителями, съедающими все ресурсы его компьютера. Так что, хотя он, должно быть, разочарован потерей своего источника маны, не похоже, что он вообще сожалеет о том, что стер их ради системы своей игры. Он не проявляет ничего близкого к человеческим эмоциям относительно этой будущей резни.

Но, несмотря ни на что, технически я все еще не принял его просьбу.

“Могу ли я сказать "нет"?”

“Ну, конечно, ты можешь, но... Эта ситуация - что-то вроде бага в игре, понимаешь?”

Игра посвящена созданию разумной жизни, но система игры не выдерживает сложности мозгов разумной жизни внутри нее ”.

“...Да.”

Интересно, это потому, что точность функции перевода улучшается, или потому, что я начинаю говорить с ним более непринужденно, но манеру говорить этого парня стало намного легче понять.

“Какие меры предпринял бы разработчик игр в подобной ситуации в вашем мире?”

“Они бы выпустили патч, назвали бы его “улучшением”, но на самом деле каким-то образом добавили бы ограничений к пользовательскому опыту, что сделало бы его скорее понижением...”

“Да, но какой патч они применили бы для случаев, когда разумная жизнь уже в избытке?”

“Они сделали бы так, чтобы люди начинали войны из-за пустяков, или периодически вызывали

бы вспышки неизлечимых болезней, чтобы регулировать рост населения... Или они могут сами вызвать эпидемии, извержения вулканов и наводнения и сделать так, чтобы недовольство от этих конкретных событий не повлияло на вашу ману."

"Вот именно. Игровые компании одинаковы во всех мирах. Обычно они просто придумывают какую-нибудь ленивую идею, чтобы скрыть ошибки. Они принципиально не решают проблему".

Была старая MMORPG я играл в нее пока был моложе, которая воспользовалась своей функцией обновления, чтобы выпустить цепочку ужасных патчей, не потрудившись их должным образом протестировать или проверить их влияние на баланс игры. Неизбежно, они разрушили баланс всей игры до такой степени, что пользователи потеряли интерес и перестали играть.

"Если они действительно вмешаются, они могут изменить константы гравитации вашего мира, чтобы облегчить столкновение астрономических тел, или они могут запустить цепочку генных мутаций, или, возможно, они повсюду распространят нейтронные звезды".

...Это совершенно другой уровень мерзости. Кто исправляет ошибку, с которой они не могут справиться, разрушая тщательно созданную среду пользователя? Я имею в виду, что после этого, конечно, осталось бы не так уж много полностью развитой разумной жизни, так что технически это сработало бы, но все же...

"Ты хочешь страдать от неизлечимой болезни и умереть? Или, может быть, ты предпочел бы однажды внезапно услышать в новостях: "Марс вот-вот столкнется с Землей"? Если тебя все это устраивает, то, конечно, ты можешь сказать "нет". Я пойду прямо сейчас и напишу электронное письмо разработчикам игры. Темой будет "Об ошибке в игре вашей компании". Звучит заманчиво."

...Так что я не могу сказать "нет".

"Хорошо, не могли бы Вы просто сказать мне, какова конечная цель этой игры?"

"Конечная цель состоит в том, чтобы разумные ушли во внешний космос или получили возможность переписать код симулятора. С другой стороны, все остальные игроки, которых я знаю, заботятся только о том, чтобы наблюдать за инцидентами, вызванными разумной жизнью, и за тем, что они делают или изобретают".

"Вы сказали, что не хотите терять ману. Тогда почему бы Вам не посоревноваться за нее с другими игроками?"

Этот любитель игр начал смеяться.

"Послушайте, это игра с серьезным багом вблизи ее конечной цели. Они не потрудились включить возможность соревноваться за ману и что-то еще с другими игроками. В нынешнем виде мана - это просто своего рода игровая валюта, которая позволяет нам, игрокам, покупать различные варианты действий, чтобы вмешиваться в ваш мир. Единственная причина, по которой я могу говорить с тобой так прямо сейчас, заключается в том, что я купил определенную игровую команду в обмен на ману."

"Вот как? Это действительно похоже на некоторые игры в нашем мире. Кстати, какую именно команду вы купили?"

"Ну, эта команда называется "Оракул"."

<http://tl.rulate.ru/book/36585/2358874>