

Адам увидел, как появился мужчина, как раз в тот момент, когда носитель наушника почувствовал удар стула под ним. Проще говоря, этот человек был уникален по внешнему виду. В более ранних тестах Трой использовался в качестве базовой модели для моделируемых людей. В то время как сходство было только на поверхности, похожесть всегда была устойчивой условностью.

Если верить словам доктора Фиделиса, это было связано с отсутствием действенных моделей характера. У них не было причин иметь такие вещи под рукой, что заставляло их использовать все, что было доступно в то время. Учитывая, что текущий тест был спорадическим при его создании, ИИ не думал, что они смогут найти модель для персонажа, что заставило их использовать более ранние методы. Теперь, увидев человека, стоявшего перед этими двумя, Адам понял, как он ошибался. Что касается внешнего вида, он никогда не видел ничего подобного.

Только благодаря его заранее известной информации ИИ смог обозначить одежду мужчины как что-то иное, кроме обтягивающих тканей. На макушке у него, не скрывая залысин сбоку, был котелок побольше. Он сидел плотно, идеально повторяя движения головы. Ниже шеи почти все тело было покрыто слегка взъерошенным черно-белым костюмом. Рукава были длиннее, чем нужно, и заканчивались чуть ниже большого пальца. Скорее всего, это был преднамеренный замысел. Одежда нижней части тела была нечитаемой из-за того, что мешал стол. Тем не менее, ИИ подумал, что одежда внизу была похожа на ту, что наверху.

Возраст мужчины не вызывал сомнений, морщинистый лоб свидетельствовал о том, что время юности преобладало в форме. Это тело, безусловно, многое повидало, поскольку он сидел с духом на молодом человеке, уверенный в своих небольших движениях. На его лице была домашняя улыбка, свидетельствующая об опыте. Этот человек знал, что будет происходить, знал, каков будет результат, и, конечно же, знал, насколько сильно он обыграет Троя в игре.

Высокомерный человек насквозь. Если бы такое высокомерие могло быть подкреплено реальным мастерством, Адам был уверен, что чему-то действительно можно научиться. Он был встревожен тем, что трудности были отклонены из-за предполагаемой неопытности в игре. Тем не менее, такие вещи, по-видимому, были забыты, видя, как мало этот человек показывал о себе.

Руки были спокойными, собранными, в каждом движении была своя цель. Перед тем, как материализоваться, или непосредственно перед тем, как Трой смог его увидеть, мужчина, по-видимому, курил. Последняя затяжка была сделана с укороченной палочкой пепла, прежде чем пепельница была отложена в сторону. ИИ не видел подноса до момента удара. Если объекты были доступны для просмотра только после взаимодействия с ними, то сколько их было вокруг них? Были ли они в казино, невидимые только для них? Шансы были невелики, но все же в пределах вероятного радиуса действия.

"Хорошего тебе дня, сынок", - сказал мужчина, удивив и Адама, и Троя. К этим двоим была протянута рука в обычном порядке рукопожатия. Или, таким образом, ИИ интерпретировал это как. Стол не был узким, что делало невозможным для Троя ответить на раздачу, сидя.

Вместо того чтобы не пожать ему руку и показаться невежливым, человек с наушником снова встал, навалившись большей частью своего тела на стол. Это сделало свое дело, и Трой смог пожать мужчине руку.

"Я тоже рад познакомиться с вами, сэр", - ответил Трой в том же духе. "У вас есть что-нибудь, что вы хотели бы, чтобы я вам позвонил?"

"Мое имя, пожалуйста", - ответил мужчина, посмеиваясь над своим собственным юмором.

Трою потребовалось больше времени, чем было удобно ИИ, чтобы осознать кульминационный момент и связанную с ним шутку. Адам тоже был удивлен, увидев, что имитируемый человек настолько продвинут, чтобы пытаться манипулировать атмосферой вокруг них. Создайте непринужденную ситуацию, в которой ум может расслабиться. Затем полностью поглощайте их, пока они отвлекаются. Конечно, это был не самый продуманный план до сих пор, но ИИ начинал верить, что для этого человека важно нечто большее. Они могли видеть его всего пару секунд. Ожидать, что я буду знать о нем все, было за пределами обычных возможностей. Этот человек был хитер, и на данный момент это было все, что им нужно было знать.

"Хорошо, тогда как тебя зовут? Или мне следует просто называть тебя "мое имя"? - Сказал Трой, отстреливаясь своим собственным кульминационным моментом, чтобы сопроводить это. Более сухая попытка, подходящая для пожилого джентльмена. Идеально подходит для предполагаемой возрастной группы.

Пожилой мужчина определенно издал какой-то звук. Это можно было бы описать как смесь громкого фыркания и приступа кашля. Скорее всего, это было позитивно по своей природе.

"Если бы я успешно пронес свое виски контрабандой, я бы им подавился. У вас есть внутренний темперамент, молодой человек. Достаточно вспыльчив, чтобы быть достойным даже услышать мое имя!" - сказал все еще безымянный, сопровождая это небольшим хлопком по столу.

Мужчина повернулся в сторону, по-видимому, услышав голос дилера. Трой тоже посмотрела на него, но ничего не смогла расслышать. Тем не менее, судя по жестам рук, указывающих в сторону, сообщение было не слишком загадочным.

"Хорошо, добрый сэр. Я понимаю ваши правила и действительно уважаю их. Это, конечно, не повторится без уважительной причины", - заверил пожилой мужчина невидимого дилера. Почему были видны только руки, когда с ними взаимодействовали, ИИ не был слишком уверен. Может быть, это просто не было задумано таким образом, чтобы не подавать никаких сигналов, которые помогли бы ему. Больше никто об этом не думал, так как взгляд снова упал на Троя. "На чем мы остановились? О, конечно. Мое мифологическое имя прославилось в сагах. Меня зовут... Сорен.

Имя, подходящее мошеннику на кладбище. Адам, конечно, не заподозрил бы этого. В его данных появилось мало упоминаний этого имени, только неясные ссылки на него. Трой, несомненно, казалось, узнал его, никакой неуверенности не возникло, услышав его.

"Это по-нордически? Кроме того, меня зовут Трой. Было бы нехорошо с моей стороны, если бы я не ответил на то, что дал имя, - ответил Трой. ИИ был впечатлен. Действия обоих людей были наложены намерениями. Никаких отличий от обычных разговоров обнаружить не удалось. Это было так, как если бы смоделированный человек был таким же реальным, как... ну, настоящий человек.

Такая технология никогда раньше не наблюдалась искусственным интеллектом. Полностью и верно воспроизводить человеческое поведение, без каких-либо заметных изъянов. Это было технологическое чудо, что они смогли отличить Адама от этого и настоящего существа.

Как они это сделали? Если бы его попросили сказать, кто настоящий, а кто нет, он не верил, что способен найти самозванца. Тест Тьюринга был нефункциональным в этом сценарии. Конечно, сделать этот конкретный тест неспособным работать правильно было нетрудно. Даже

Адам мог бы сделать это, практически не затрачивая времени на подготовку. Но как насчет других методов? Будут ли они видны такими, какими они были на самом деле, если их бросить на хитроумную симуляцию?

Такую вещь нужно было бы протестировать при первой же возможности!

"Так и есть! Не самое распространенное имя в наши дни. Люди даже не знают, как это произносится! И я рад познакомиться с тобой, Трой. Видя, как вы сидели на противоположной стороне стола, я могу предположить, что вы рассматриваете возможность сыграть против меня? Верен ли мой прогноз?" - Воскликнул Сорен.

Сострадание было проявлено с большой силой. Этого человека явно раньше не спрашивали об истории его имени. По-видимому, это была отменяющая вещь. Тоже способ эксплуатации. Если когда-нибудь возникнет необходимость в этом, попросите об этом, Адам мог бы попросить Троя сделать это. У человечества было много недостатков. Отслеживание множества вещей было одним из них.

Похоже, все это продолжалось слишком долго. Даже у нормальных людей столь долгое время, потраченное на разговоры, когда речь идет и об азартных играх, было бы расценено как потраченное впустую время. Тема разговора была насильственно перенесена на их текущие обстоятельства. Для Сорена это определенно выглядело бы так, будто у Троя был интерес к игре. Было несколько других причин для того, чтобы сесть за покерный стол. И по нетерпеливому постукиванию пальцами, доносившемуся со стороны дилера, было очевидно, что им нужно поторапливаться.

-Вы отклонились от нужной темы. Сосредоточьтесь на теме покера. Ответьте на любые вопросы, которые у него возникнут по этому поводу. Если вы не ответите ему в течение пяти секунд, я дам ответ за вас. С рукой, которая в данный момент находится под столом, покажите мне большой палец, если вас устраивает такая договоренность", - послал Адам Трою.

Легкое подергивание челюсти было единственным сигналом, который исходил от него, как ответ на сообщение. Через секунду правая рука была вывернута в сторону большим пальцем вверх. Он позаботился о том, чтобы не вкладывать в это никакой силы. Сильное движение приравнивалось к сгибанию групп мышц. Такие вещи были слишком заметны.

Технически, у этих двоих не было бы причин скрывать свои личные разговоры. Согласно реальным источникам, смоделированные люди не имели бы ничего против этого. Хотя была одна вещь, о которой ИИ задумался. Даже если они не стали бы подвергать это сомнению, знали ли они уже об этом? Интегрировали ли они знание о том, что у Троя есть голос в его голове? Если так, то, скорее всего, это скоро всплывет в разговоре. Такие вещи не могли быть обычным явлением.

А если нет, то не было бы никакой причины сообщать им о его существовании. Раздача такой информации потенциально могла нарушить баланс сил. Трой обладал знаниями, которых не было у другой стороны. Одолжение его собственному положению. Адам только надеялся, что у Сорена не было ничего подобного.

Все было бы намного лучше, если бы эти двое смогли сохранить свой уровень общения на том же уровне сложности. Но, несмотря на все хорошее, что человечество имело в такой теме, им не хватало этого невербально. ИИ нужен был какой-то способ сделать это так, чтобы рот никогда не намекал на то, что он разговаривает. Но Адам не был уверен, что он может здесь сделать. Расспросить об этом Троя после испытания было самым безопасным путем.

"Ты правильно догадался, Сорен. Покер, похоже, одно из немногих занятий, которым здесь действительно можно заняться. Разве ты не чувствуешь того же самого?" - Сказал Трой, сопровождая это пожатием плеч. Он все еще придерживался принципа общения, основанного на юморе. Жаль, что получатель этого не понял.

"Я, безусловно, знаю. Я никогда не пойму версию декора этого места. Серебряная люстра никогда не была лучшим выбором в любом таком благородном месте. Единственное, что стоит здесь в наши дни, - это покерные столы и игровые автоматы сбоку. Но только одна из этих вещей когда-либо по-настоящему использовалась завсегдатаями. Что, по правде говоря, я таковым не считаю. Можете ли вы назвать себя опытным игроком в этой прекрасной игре?"

Так оно и было. Регулятор сложности. Насколько известно доктору Фиделису, этот ИИ никогда раньше не пробовал эту игру. Это сделало бы Троя тем, кто должен был принять окончательное решение о сложности. Он сам выберет уровень, на котором сможет провести Адама через это. Таков был бы путь, если бы он никогда не пробовал его. К счастью для них обоих, у Адама было более чем достаточно опыта в этом.

Пауза в пять секунд не могла тянуться медленнее, поскольку ИИ выдал требуемый ответ.

"Хотя ты, конечно, не эксперт в игре, ты тоже не новичок. Ты достаточно хорошо знаком с механикой, чтобы спастись в чрезвычайной ситуации", - обратился Адам к Трою, который быстро повторил его слова.

Называть себя экспертом на месте было бы нехорошо, если бы его воспринимали всерьез. Скромность была ключом к тому, чтобы быть замеченным как хороший. На этапе шумихи вокруг Gartner можно было бы сказать, что они находились на стадии разочарования. Достаточно, чтобы быть опытным, но недостаточно, чтобы признать себя таковым. Идеальное место для того, чтобы стать настоящим противником, но не настолько, чтобы вызвать недоверие.

"Значит, ты уже пробовал это несколько раз, да?" - Ответил Сорен, выуживая дополнительную информацию. Доктор Фиделис, скорее всего, был снаружи, решая проблему в режиме реального времени. Им нужно было бросить вызов в этом испытании. Быть полностью уничтоженным экспертом не поможет им улучшиться. Во всяком случае, это могло вызвать разочарование и меньшее желание продолжать сам тест.

"Мою историю с этой прекрасной игрой, безусловно, можно было бы описать именно так. Попробовал это несколько лет назад и с тех пор периодически играл", - заявил Трой. Один взгляд был брошен на руки дилеров. Они неподвижно лежали на столе, стопка карточек в пластиковой упаковке лежала между цифрами.

"Чтобы ты мог распознавать карты. Для меня этого достаточно, - сказал Сорен.

"Возвращаюсь к твоему вопросу: ты так же хорош в этой игре, как и я?" - Спросила Трой. Это был вопрос, который ИИ гордился человеком за то, что он создал. Он был отложен в сторону как возможный помощник в разговоре, если возникнет такая необходимость. То, что Трой задал этот вопрос без каких-либо намеков со стороны Адама, означало, что мужчина изучал свои потребности.

"В этом никогда нельзя быть уверенным, обменявшись всего лишь словами. Чтобы обрести истинное мастерство, вам нужен практический урок", - сказал Сорен. Натягивая поводок вверх, заставляя Троя инициировать его. Не самая сильная из манипуляций. Тем не менее, насколько глубоко это было спланировано, ИИ не был уверен.

"Тогда не следует ли нам привести практический пример? Мы уже сидим за нужным столом", - отметил Трой, играя прямо на руку пожилому человеку.

"Ты уверен? Покер может стать странным, когда играют только два человека. Мы могли бы подождать, пока другие присоединятся, если ты хочешь", - ответил Сорен, не показывая, насколько сильно он хотел согласиться. Тем не менее, это также было предвестником возможности участия нескольких игроков. Адам не видел причин добавлять дополнительные переменные. Поверхностные наблюдения никогда не могут быть столь же ценными, как единичный анализ до мозга костей.

"Прими", - послал Адам. Пяти секунд еще не прошло, но вероятность того, что Трой примет это предложение, не входила в число удовлетворительных исходов.

"Два человека делают это более интересным", - подтвердил Трой пожилого человека. В ответ раздался смех.

Сорен взглянул на дилера. Ответом на это был дилер, разворачивающий стопку карт. Пришло время посмотреть, что могут предложить смоделированные персонажи.

<http://tl.rulate.ru/book/81391/2589108>