

Му Цзяши, Шэнь Юньцзю и Мистик уже знали, что человечество предпринимало попытки понять и разрешить безумие с момента его распространения.

Но именно распространение безумия омрачило процесс открытий и исследований, запятнав его безумием и кровью. Оно полностью иррационально и лишено разумного поведения.

Рассматриваемый вопрос касается мозга.

Краниотомия и пересадка мозга - это то, что Фэй и Ву Цзянь наблюдали в кошмаре, который соответствовал этой больнице.

Это многое объяснило, поскольку люди... как бы существуют, и поэтому было нелепо предполагать, что какая-то бесформенная вещь может влиять на их сознание на ментальном и метафизическом уровне.

"В том-то и дело, - тихо пробормотал Му Цзяши, - в кошмаре Сюй Бэйцзина мы уже знали, что человечество столкнулось с врагом, который существовал в совершенно иной форме, чем мы".

Шэнь Юньцзю и Мистик задумались.

Полностью отличающийся от человечества?

Какова вообще была природа человечества? Они...

"У нас есть мозг, мы помним, - рассуждал Шэнь Юньцзю, - у нас есть интуиция и искры вдохновения. У нас есть первобытные инстинкты".

Людям будет трудно понять то, что существует совершенно иначе, чем они.

Мы создали много литературной фантастики с участием инопланетян, но эти инопланетяне почти всегда основаны в основном на человеческих характеристиках.

Они могут добавлять искажения то тут, то там, но изменения несущественны.

Например, инопланетяне всегда прибывают на космических кораблях... в материальных вещах.

Вместо того, чтобы люди фантазировали о другой форме жизни, отличной от них во вселенной, они просто представляют себе, как выглядело бы человеческое общество, если бы они начали жить на другой планете.

Когда они столкнулись с реальным инопланетным интеллектом, который также был

враждебен, они попытались построить ответ на основе своего собственного опыта и субъективно человеческих ценностей.

Лабиринт был одной из таких попыток.

Люди предполагали, что инопланетные существа, с которыми они столкнулись, будут такими же, как они сами, и что они дезориентируются и попадут в ловушку в этом лабиринте, полном резких, постоянно меняющихся цветов.

Это место представляет собой абсолютную катастрофу для любого человека, чтобы ориентироваться... Так что они могут держать инопланетян в заложниках, думали они.

Возможно, это своего рода высокомерие, запечатленное в их душах.

Люди были единственным разумным существом на Земле, создавшим цивилизацию во Вселенной;

И поэтому мы предполагаем, что все другие цивилизации будут похожи на человеческие, как будто это некий... глубинный порядок во Вселенной.

Отрицать это было почти все равно, что отрицать свой собственный эволюционный путь.

Люди понимали вселенную физически, научно, рационально, через исследование, через создание измеримых вещей. Они придерживались такого отношения.

Есть люди, которые шутят, что "любое достаточно продвинутое изучение науки неотличимо от изучения божественности", и, честно говоря, наиболее продвинутые области науки на Земле действительно начали подходить к этому вопросу, но общественность, как правило, не знала об этом. Основные средства массовой информации с насмешкой отнеслись бы к освещению и признанию таких идей.

Поэтому человечество просто рассматривало распространяющееся безумие как своего рода неврологическое расстройство, которое было заразным, возможно, вирусным, бактериальным или даже происходящим от прионов... да от чего угодно.

Поэтому они должны были изучить, что заражало мозги. Мозг сумасшедших.

Ву Цзянь действительно читал книгу в библиотеке Канчэн в кошмаре о дожде адского пламени, которая записывала происходящий апокалипсис. Там был раздел, в котором автор отмечал права, которыми должны обладать безумцы, но он не помнил, как однажды уже исследовал определенную психиатрическую больницу в определенном кошмаре.

Ведь тогда он тоже не слишком хорошо понимал, что такое апокалипсис.

Но, достаточно сказать, что с сумасшедшими происходили жестокие и совершенно неэтичные вещи.

И самое трагичное в этой истории то, что человечество не смогло найти проблему в мозгах безумцев, какие бы методы они ни использовали.

Это явление было за пределами их возможностей, и они были плохо подготовлены, чтобы даже понять его.

Но они не могли просто прекратить попытки лечения, и, естественно, предлагались все более и более абсурдные методы, которые затем внедрялись.

Когда безумие стало основным способом, которым оперирует человеческое общество, да и весь мир, происходит совершенно варварское явление.

Безумие... оно было поистине неостановимо.

Но когда Му Цзяши, Шэнь Юньцзю и Мистик вошли в психиатрическую больницу, они не обнаружили, что ее внутренние помещения полностью скрыты туманом. Все хорошо видно, но они сразу же почувствовали странный холод.

Это действительно напоминало больницу, но в нормальной больнице должно создаваться впечатление поразительной чистоты и безупречной белизны, а не этого мутного, немного хаотичного серого цвета.

Мистик пробормотала: "Здесь было так много... жестокости. Это все еще продолжается".

Никто не ответил ей. Они не знали, что сказать.

Они остановились у стойки регистрации.

Му Цзяши сказал: "Сейчас предельный кошмар находится на стадии руин после адского дождя, что означает, что у нас мало времени. И я полагаю... что здесь также не будет много живых людей".

"Возможно, такое изолированное и пустое место, как это, является хорошим местом для разработки искусственного интеллекта?" Шэнь Юньцзю сделал предположение: "Возможно ли, что люди здесь... предложены для ИИ?".

"Ты имеешь в виду пациентов или врачей?"

Шэнь Юньцзю сделал паузу.

Он задумался, кто же в этой психиатрической больнице на самом деле безумен - врачи или пациенты.

Горько улыбнувшись, он пояснил: "Подозреваю, что из-за царящего вокруг безумия сюда отправляли и нормальных людей".

Мистик согласилась: "Я тоже думаю, что для людей, которые сошли с ума, те, кто ведет себя нормально, - сумасшедшие".

В пост-апокалиптическом мире вполне вероятно, что те, кто сошел с ума, по-прежнему занимают властные позиции и даже контролируют общество.

Му Цзяши промолчал.

Это психиатрическая больница, но после апокалипсиса она превратилась в место для изучения безумия, построив множество импровизированных операционных и лабораторий.

Здесь должно быть много сумасшедших, но остается вопрос - останется ли кто-нибудь здесь в здоровом уме?

Му Цзяши отмахнулся от своих праздных мыслей и сказал: "Операционная 3 находится на 11-м этаже. Нам нужно спешить, поэтому давайте проверим, работают ли еще лифты".

Они пошли по коридорам, их шаги гулко отдавались в пустых коридорах. Там, где были мотивирующие объявления и реклама, теперь лежали экспериментальные данные и отчеты о ходе исследований. Мистик не могла выдержать второго взгляда после первого.

Она чувствовала себя очень странно. Несмотря на то, что территория больницы действительно чистая и безупречная, она все равно чувствовала себя так, будто пробирается через лужу крови. Это напомнило ей здание, в котором она когда-то находилась.

Где была ее дочь.

Эта связь заставила ее занервничать. Она вспомнила, что ее дочь сейчас тоже находится в кошмаре, хотя они и не встречались.

Кроме того... глядя на землю, на каждый свой шаг, она поняла, что у нее есть гораздо более

важная задача.

Как будто каждый раз ей приходится заставлять дочь ждать ее.

Ей действительно жаль, так жаль... она желает, чтобы дочь не сердилась на мать; об этом она молилась.

Это немного отвлекало ее, и она сама становилась немного эмоциональной.

В этот момент Му Цзяши внезапно остановился.

Шэнь Юньцзю спросил: "Что случилось?".

Му Цзяши нахмурился и спросил: "Разве ты не чувствуешь, что что-то не так?".

"Что?" Шэнь Юньцзю ничего не заметил и сказал: "На самом деле я ничего не чувствую, я думаю...".

"Ты стал разговорчивым", - Му Цзяши указал на слона в комнате, затем посмотрел на Мистику и спросил, "как ты себя чувствуешь?".

Шэнь Юньцзю, удивленный, вдруг понял, что когда он шел по больнице, он не чувствовал себя мертвым и безэмоциональным внутри, как обычно.

Взглянув на Мистику, его удивление перешло в шок, когда он увидел, что глаза Мистики наполняются слезами, которые каплют.

Ее тон почти слишком спокоен по сравнению с этим: "Я вспоминаю свою дочь... Я чувствую себя очень виноватой перед ней".

"Почему?"

"Я снова оставила ее позади. Она ждет меня", - рыдала Мистик, продолжая, - "Я никогда не была хорошей матерью".

Му Цзяши спокойно заметил: "Вот почему мы делаем то, что делаем сейчас. Твоей дочери больше никогда не придется оставаться и ждать тебя; мы поступаем правильно. Не позволяй ненужным мыслям отвлекать тебя".

Мистик медленно кивнула.

Шэнь Юньцзю спросил, "Значит, мы все пострадали от этого места?".

Му Цзяши сказал: "Думаю, так и есть".

Шэнь Юньцзю немного удивился, о чем думает Му Цзяши - и тут же понял, как нехарактерно для него проявлять такое любопытство.

Он один из "зомби" в башне. Последний раз он был таким "живым", как сейчас, возможно, целую вечность назад.

Безумие, вызванное этой сценой, кажется немного сильным...

Прежде чем Шэнь Юньцзю успел подумать об этом, Му Цзяши объявил: "Мы здесь. Лифты работают".

Они вошли и нажали на кнопку 11.

Это напомнило Шэнь Юньцзю о том кошмаре, об офисной башне, с неисправными лифтами и абсолютно неменяемыми людьми... Он взглянул на Мистику.

Она тоже побывала в этом кошмаре.

Все трое побывали в том кошмаре, в котором, очевидно, находилась дочь Мистики.

И они догадались, что Мистик была сотрудницей игровой компании из того кошмара... а?

Мистик работала в той игровой компании?

Шэнь Юньцзю догадался об этом довольно поздно.

К тому же, там был тот документ с дизайном игры.

В конце концов, они проигнорировали прошлую личность Мистики на Земле.

Она использовала полезную карту, "цена" которой полностью изменила ее.

А кошмар, в конечном счете, принадлежал ее дочери, что означало, что они проигнорировали роль Мистики в кошмаре. Они сосредоточились на ее дочери примерно на полпути, но не на самой Мистике.

Строго говоря, у миссионеров не было конкретных доказательств того, что Мистик действительно была матерью маленькой девочки, тем более что Мистик вела себя тогда еще менее связно.

Если предположить, что это так, то улики, указывающие на ее прошлое, говорили о том, что, например, однажды она оставила свою собственную маленькую дочь на полу;

Хотя она говорит загадками, она часто может подсказать их другим миссионерам.

Так что, глядя на эти факты, Мистик, вероятно, когда-то была умной и проницательной женщиной. Просто полезная карта похоронила в ней все это.

И еще, из-за этого они забыли, что у Мистики были связи с игровой компанией.

Они были заняты изучением апокалипсиса, кошмаров, башни, серого тумана, а эта линия мысли все это время просто сидела в стороне.

Однако в конце концов они узнали, что то, что происходило со зданием, было прототипом игры, основанной на Мистике и ее дочери, которая и породила тот кошмар, который есть у ее дочери.

Ну, "ее дочь", чьим актером вряд ли на самом деле была та маленькая девочка, которая однажды оказалась в ловушке в офисном здании.

Вполне возможно, что она была актером, который потерял себя в кошмаре маленькой девочки.

И... может ли он утверждать, что Мистик была такой же? В конце концов, она взяла на себя роль матери в этой игре, как и другие женщины в том офисном здании.

Может быть, на самом деле они не были матерью и дочерью, но они обе поддались кошмару.

Их роль как актеров и миссионеров стала неважной, поскольку они идентифицируют себя как персонаж этого сюжета, а сюжет - это то, что происходило.

Конечно, была пара мать-дочь; мать работала в игровой компании, и ее коллеги создали игру о матери, ищущей свою дочь в апокалипсисе, взяв за основу главных героев.

Шэнь Юньцзю снова почувствовал что-то странное во всем этом.

То офисное здание и башня. Та игра и эта игра. Они уже на что-то намекали, но могло ли это быть... Реальность и вымысел; правда и скрывающая ее завеса.

Игра, происходившая в здании... Разделенные близкие... здание, ИИ башни, целью которого была защита выживших в башне...

Документ о дизайне игры. И еще один.

Он вспомнил, что в кошмаре Сюй Бэйцзина, когда он вновь посетил пустые и, следовательно, безопасные офисные помещения этажами ниже и обнаружил документ с проектом игры, там не было упоминания о каком-либо здании, подобном башне.

В документе описывалась игра, в которой игрокам предстояло расследовать трагедии, происходящие во время апокалипсиса, но ничего не говорилось о том, как должна выглядеть игра. На самом деле речь шла только об основном контуре игры, как таковом.

А в здании кошмара маленькой девочки происходила игра матери и дочери.

Мать оставила свою дочь, заманив маленькую девочку в здание после апокалипсиса, чтобы та искала свою мать;

И тот этаж, на котором находилась маленькая девочка, был последним действием матери, защищавшей свою дочь.

Этот "этаж" был "защитой".

Каждый этаж в башне был в полной безопасности, под защитой ИИ;

Если только они не выходили в кошмары, в зоны, пораженные апокалипсисом.

Шэнь Юньцзю полностью погружен в свои мысли, как будто эмоциональное состояние запустило его мыслительные процессы.

Лифт продолжал неуклонно подниматься; электричество в этот момент еще было доступно, хотя в любой момент его могли отключить.

Шэнь Юньцзю внезапно окликнул: "Мистик...".

Она посмотрела на него с недоумением.

Шэнь Юньцзю осмотрел женщину, говорившую загадками, с ног до головы. Она никогда не была активным игроком в их команде. Она почти как талисман.

Му Цзяши тоже с любопытством посмотрел на него, гадая, о чем Шэнь Юньцзю может хотеть

спросить.

Шэнь Юньцзю спросил: "Ты помнишь свое прошлое? На... Земле?"

Мистик удивилась его вопросу, но улыбнулась, возможно, кротко, и ответила: "Конечно. У меня была дочь".

"Нет, я не имею в виду..." Шэнь Юньцзю перебил ее; после того кошмара она только и говорила о своей дочери, хотя точных доказательств этому не было.

Возможно, она могла бы быть ее дочерью, но почему... почему Мистик вспомнила о своей дочери только в тот момент?

Даже если ее память была стерта, как у них, но он не мог представить, что ее дочь не родилась до наступления апокалипсиса. В противном случае девочка все еще была бы годовалым младенцем.

Шэнь Юньцзю сказал: "Твоя дочь в башне уже высокая, как взрослая женщина".

Мистик, похоже, не понимала.

Хотя Му Цзяши сейчас нахмурился. Возможно, он что-то понял.

Шэнь Юньцзю спросил: "Ты действительно уверена, что она твоя дочь?"

Мистик выглядела оскорбленной: "Конечно! Конечно! У меня есть дочь..."

"Действительно ли актер - твоя дочь?"

Мистик выглядела глубоко обеспокоенной.

Му Цзяши спросил, "что ты на самом деле хочешь сказать?"

Шэнь Юньцзю глубоко вздохнул и сказал: "Я хотел спросить... Прошу прощения за прямоту, но я действительно хотел спросить... Если ты действительно мать той девочки, то, я думаю, ты должна быть сотрудником той игровой компании".

И Мистик, и Му Цзяши расширили глаза от удивления.

"Игровая компания!" Му Цзяши сказал сам себе, потрясенный: "Я совершенно забыл об

этом...".

Му Цзяши и сам побывал в кошмаре той маленькой девочки, но ему не удалось выяснить истинную правду о кошмаре или о том, какая информация находится под 9-м этажом.

Фэй и Ву Цзянь вкратце рассказали ему об этом после окончания кошмара, но они не вдавались в подробности о личности Мистики, и Му Цзяши не стал размышлять более глубоко.

Хотя он и слышал о Мистике и ее новой "дочери", он не связал все воедино.

Проще говоря, все произошло слишком быстро. За такой короткий промежуток времени они не успели воспринять слишком много информации, поэтому не смогли провести детальный анализ каждой детали.

Например, до сих пор у Му Цзяши не было времени обсудить с ней истинный конец кошмара Су Эньи.

Теоретически он должен быть, но они все были так заняты, пытаясь узнать об апокалипсисе и разрешить ключевые кошмары, что Му Цзяши совсем забыл.

Они знали о том, что Мистик нашла новую дочь, и о том, что когда-то она бросила ее где-то на пустом этаже, и, наконец, они воссоединились здесь.

Но они никогда не видели саму дочь Мистики, и хотя вся соответствующая информация была известна, все они в итоге проигнорировали именно этого актера.

Они знали, что случилось с этой парой матери и дочери, но большинство не помнили... не помнили о связи с ними игровой компании.

Поэтому, когда Шэнь Юньцзю вдруг заговорил о связи Мистики с игровой компанией, Му Цзяши понял, в чем проблема, и бросил взгляд на Мистику.

Мистик, похоже, все еще находилась в отключке; прежде чем она ответила, дверь лифта уже открылась.

Хотя, пока она вспоминала, выражение ее лица неуловимо усложнилось.

"Ты что-то помнишь?" Шэнь Юньцзю казался более взволнованным, чем она сама: "Ты действительно работала в компании?".

Му Цзяши посмотрел на Шэнь Юньцзю. В этой больнице "зомби" действительно проявил

небывалую эмоциональность.

Но он не стал лишним раз обращать на это внимание. Пока что, похоже, его влияние было скорее положительным, чем каким-либо другим.

Его активизировавшиеся мыслительные процессы позволили ему переосмыслить их опыт в здании кошмара.

Кроме того, он осознал проблему, связанную с личностью Мистики.

Между тем, они все еще направлялись к месту назначения. Если посмотреть на карту этажа, то операционная 3 - это вторая последняя комната от конца коридора.

Коридор довольно пугающий. На ощупь он холодный и скользкий, возможно, от влаги, а ступеньки напоминали Мистике о лужах крови.

Она сказала довольно жгучим тоном: "Да... да. Я работала там".

Шэнь Юньцзю быстро спросил: "Теперь ты можешь вспомнить?".

Мистик сказала ему: "Игровая компания... это была не очень большая компания. Она была примерно среднего размера, но основатель был неплохим агентом по недвижимости. Он купил все здание целиком давным-давно.

Поэтому наша работа там была довольно спокойной. Мы не были амбициозными. Мы делали игры, которые хотели делать, и основатели и совет директоров были рады позволить нам продолжать в том же духе".

Их обувь почти скользила по полу. Му Цзяши был вынужден прислониться к стене, чтобы не смущаться, так как он тоже внимательно слушал Мистики; в коридоре тоже слышно эхо.

Он неосознанно вздрогнул, внимательно прислушиваясь к Мистике.

"У нас было много... действительно, целая гора идей по дизайну игр. Все праздные мысли и искры гениальности. Некоторые из них мы пытаемся реализовать, большинство - нет, но у каждого гейм-дизайнера был огромный каталог, полный проектов.

Иногда мы начинали работу над игрой, взяв каталог, читая их и даже комбинируя.

Были наши игры, которые были успешны как с коммерческой, так и с художественной точки зрения. Мы преуспели в этих областях.

И мы также потерпели неудачу. Вы никогда не сможете избежать неудач. Потом, в какой-то момент, мы словно... потеряли себя. Мы... сходили с ума".

Шэнь Юньцзю спросил: "Ты имеешь в виду, после того, как безумие распространилось?"

Мистик выглядела погруженной в свои мысли и пробормотала: "Возможно".

Следующие секунды прошли в молчании.

Честно говоря, описание было не слишком полезным для них. Это был фактический пересказ прошлого.

Возможно, за исключением одного момента.

Шэнь Юньцзю спросил: "Ты сказала, что игровая компания придерживалась политики объединения различных идей дизайна игр?"

"Ты хочешь сказать..." до Му Цзяши вдруг дошло: "Башня? Кошмары, апокалипсис тоже?".

Шэнь Юньцзю кивнул, но тут же покачал головой: "Не только это. Искусственный интеллект. Выжившие, защитник... Я думаю, там есть как минимум четыре разных элемента".

Разлука с близкими в апокалипсисе, параллельно со всеми трагедиями, происходящими в апокалипсисе;

Открытие правды об апокалипсисе из кошмара, а также помощь в рассеивании неразрешенных травм;

Безопасные "этажи" в здании;

Защитник выживших после апокалипсиса...

Шэнь Юньцзю определил эти элементы как актуальные.

Игра представляла собой мешанину идей.

"Значит, это последний элемент, который нужно найти", - аналитически сказал Му Цзяши, - "ИИ; защитник".

Они подошли к операционной 3.

Затем Му Цзяши постучал в дверь.

"Я не понимаю, что означают четыре элемента".

По мере того, как Му Цзяши, Мистик и Шэнь Юньцзю продолжали беседовать, зрители запутались.

Большинство зрителей были здесь, когда Сюй Бэйцзин транслировал кошмар маленькой девочки, поэтому они могли в основном следить за происходящим.

Но... дальше все пошло по накатанной.

"Я думаю, они говорят, что игровая компания в этом кошмаре на самом деле является производителем этой игры?"

"О, значит я все правильно понял"

"жаль, что мы не можем поиграть или узнать, кто разработчики, игра выглядит очень хорошо сделанной".

"Если игра действительно была сделана этой компанией, то тогда кошмар маленькой девочки должен быть похож на пасхальное яйцо, потому что в нем есть персонажи компании".

"жаль, что они так и не спустились ниже 9-го этажа... позор"

"позор +1"

"Но они хотят сказать, что не только в кошмаре фигурирует эта игровая компания, но и то, что они делают в предельном кошмаре, тоже связано с этой компанией?"

"ты имеешь в виду, что компания оставила подсказки и намеки для последнего кошмара?"

"эээ, что, игровая компания обманывает?"

"Дай мне секунду. Я упорядочиваю свои мысли"

"буду ждать детектива Далао!"

"Хорошо. Давай посмотрим, я думаю, что это вот так. Это почти как матрешка с ситуацией, с которой мы столкнулись.

Разработчики игры действительно разработали эту игру, а затем поместили себя внутрь, как своего рода... бонусное пасхальное яйцо? Или просто намек?

Между тем, это означает, что в игре также есть "игровая компания", созданная по образцу их собственной компании.

Таким образом, личность Мистики в игре... Я имею в виду, что в соответствии с заданным ей сеттингом, она была одним из сотрудников этой игровой компании внутри игры. То есть она знает о компании-производителе игры.

Возможно, это в какой-то степени связано с тем, что она выполнила специальное задание в кошмаре маленькой девочки. Это дало ей уникальную информацию, связанную с этой внутриигровой компанией.

Не знаю, сможете ли вы понять, но это, по сути, матрешка. Это подстава в подставе. Как сон во сне, это игра в игре.

Вот аналогия. Возьмем эту игру как "реальный мир". Это делает разработчиков оригинальной игры Творцами этого мира.

Создавая этот мир, они вложили в него свой собственный образ... Разве это делает его лучше?

И потом, по поводу информации, указывающей на концовку игры. Все, что делала игровая компания, было направлено на то, чтобы подтолкнуть всех к окончательной концовке, чтобы игроки выиграли и получили удовольствие от игры.

Так что у этого "Создателя" действительно была цель - облегчить игрокам продвижение вперед с помощью подсказок и информации о конечном кошмаре.

И любой такой элемент должен быть оправдан, поскольку это логическая игра с дедукцией, где это имеет решающее значение.

Теперь вы можете спросить, о какой "подсказке" или "намек" идет речь? Из того, что рассказала нам Мистик, следует, что у игровой компании был стиль создания игр путем смешивания различных элементов вместе.

Это как привычка игровой компании в игре, так и разработчиков игр вне игры, в реальности.

Другими словами, в игре "Побег" были такие разные элементы, когда она только создавалась. Возможно, они начали с игры об апокалипсисе и стали подбрасывать идеи и мысли, которые у них когда-то были.

Например, дизайнер игры, который думал о том, что мать и дочь разлучены, и дочь должна найти свою мать, адаптировал это в один из кошмаров в этой игре.

После этого дизайнер игры также расширил идею до разных людей, которые по-разному пережили апокалипсис.

Другим примером может быть искусственный интеллект-изгой, идея о котором однажды возникла у другого дизайнера игр. ИИ, который был разработан людьми, но в итоге вступил в конфликт со своими создателями... Они включили этот элемент в концовку игры.

А дизайнер игр, который хотел иметь головоломки с расследованиями, увидел потенциал в том, что в апокалипсисе люди умирают направо и налево без объяснения причин, и таким образом можно было бы расследовать скрытую правду... Это легло в основу сюжета.

Какой-нибудь другой гейм-дизайнер мог бы додуматься до того, чтобы создать пост-апокалиптические убежища со всемогущими, но тираническими надсмотрщиками, которые делают жизнь выживших скучной и тоскливой. Конфликт разгорается до тех пор, пока надсмотрщик не будет свергнут.

И, возможно, еще больше подобных идей, объединенных вместе, чтобы в итоге создать игру "Побег".

"Отличная история, детектив Далао!"

"Я вижу, я вижу, так это сборник идей?"

"Хорошо, я знаю о привычках разработчиков игры и о том, как они ее делали, но тогда какое отношение это имеет к тому, что игроки получают концовку?"

"Я и сам не уверен, но у меня есть идеи. Приведу другой пример - мы говорим, что ИИ здесь - защитник, верно?"

Но поскольку идеи разные, нам придется идти на компромисс и адаптировать настройки.

Надсмотрщик, о котором я говорил, на самом деле будет человеком, и, возможно, целым правящим классом аристократов.

И, вероятно, с коррупцией власти и авторитета и всем этим джазом. Но теперь, если мы попытаемся вставить туда ИИ, который будет механическим и абсолютно справедливым и неподкупным, то то, что движет конфликтом человечества с этим управляющим башни, должно измениться.

Тогда это превратится в прежний ответ Бейбея -

что ИИ поручено обеспечить безопасность башни, и поэтому он должен прогнать всех безумных людей, что приводит его к прямому конфликту с другими выжившими.

Это переводит центральный конфликт в плоскость того, что ИИ не способен постичь человеческие связи и эмоции, что приводит к разборкам.

Конечно... теперь у нас есть странная проблема. ИИ не испытывает никаких эмоций по отношению к вещам. Откуда взялся его кошмар?"

"Вот черт! Я никогда об этом не думал!"

"Да, зачем ИИ видеть сны? Апокалипсис ведь даже не повлиял на него?"

"Может, ее адаптировали для игры?"

"Я думаю, это больше, чем нужно для игры? Согласно детективу Далао, эта игра - дедуктивная, поэтому все можно объяснить".

"Игровая компания, являющаяся образом настоящих разработчиков игр, подразумевает, что эта игра также похожа на монстра Франкенштейна, верно? Так что будут несовместимые вещи..."

"Прямо как Се Чжи и Ке Чжу... с двумя сторонами?"

"монстр Франкенштейна?"

"Ты имеешь в виду..."

"башни ИИ?"

"Почему ИИ должен быть монстром Франкенштейна?"

"Но подумай, у него есть кошмар, который должен быть только у людей! Он может бояться, поэтому у него могут быть кошмары, иначе зачем бы у ИИ были человеческие эмоции?"

"Может, это просто человек?"

"невозможно, в играх заложено, что ИИ - управляющий башнями, потому что это ИИ, и

поэтому он может без колебаний выгнать безумцев, или ты думаешь, что люди будут делать это без угрызений совести?"

"Даже если человек сделает это, он не должен так реагировать, когда другие выжившие узнают об этом".

"Значит, причина в том, что у него есть и холодность ИИ, и человеческие эмоции?"

"Я сейчас просто полон вопросительных знаков"

"Что? Но как?!"

"но... ты все еще помнишь, что Му Цзяши только что сказал, что эта больница делает?"

"Пересадкой мозга? Ты имеешь в виду..."

Пересадка мозга...

Теперь все поняли.

Человеческий мозг используется в качестве процессора ИИ?

Все размышляли, включая Сюй Бэйцзина.

Эта возможность шокировала его тем больше, чем больше он об этом думал.

Это был не его опыт. На Земле, в реальности, никогда не было ни искусственного интеллекта, ни башни, ни убежища. Ничего этого не было.

Конечно, он также не проходил через операцию на мозге.

Но, может быть, дело в сеттинге игры?

С самого начала тот ИИ башни, управляющий, не был простым искусственным интеллектом?

У него есть две стороны, не только холодное программирование ИИ, но и эмоциональные колебания человеческого сознания?

Именно поэтому, должен был быть человеческий игрок, актер, которому отведена роль ИИ

башни, роль, разделенная с NE?!

Значит, это был не простой баг?! Это было частью сеттинга? Кому-то было суждено... кто-то всегда должен был узнать настоящую правду?

Неужели это то, что дизайнер игры - дизайнер-человек - оставил как выход для всех людей, попавших в ловушку?!

Сюй Бэйцзин застыл от удивления.

Он и понятия не имел.

Он всегда думал, что назначение на роль NE - это какая-то странная ошибка в игре.

Поскольку ИИ тоже был существом в Башне - как житель Башни, которому снятся кошмары, поэтому он не стал проверять, есть ли смысл в кошмарах у всех таких существ, и по счастливой случайности или по несчастью сделал его NE.

Но, похоже, он был совершенно неправ. Это произошло не из-за ошибки... Это произошло из-за того, что его собратья оставили после себя, как путь к спасению для них.

Сюй Бэйцзин чувствовал себя крайне удрученным тем, что не заметил...

Ранее он догадывался, что информация, полученная от NE, похоже, имеет недостатки.

Если бы Линь Цинь не спросил о деталях входа игроков в игру, когда они искали порты данных, он бы не заметил, что порт для входа новых игроков использовался всеми игроками, которые входили в игру.

Это не совсем неверная информация, но скорее... информация, которую он получил от NE, то есть те разбитые фрагменты воспоминаний в его мозгу, переданные ему, отражали самое раннее состояние игры, а не ее текущее состояние.

Все это время игра постоянно поддерживалась и обновлялась. Ожидается появление новых элементов и изменений, особенно в таких изменчивых вещах, как концовка.

Вполне возможно, что над концовкой все еще работали в самом начале, что является нормальной частью разработки игры для того, что находится в рамках ММО. Это нормально, когда содержимое, которое игрокам еще предстоит исследовать, дорабатывается в это время.

Если Сюй Бэйцзин вошел в игру в тот момент, он будет знать игру только такой, какой она

была в тот момент.

Возможно, со временем появилось еще много новых элементов.

Сюй Бэйцзин знал многое. Сюй Бэйцзин знал, что он многого еще не знает.

Предельный кошмар... он знал, как его открыть, он знал способы его разрешения, но это было до обновления игры.

Не исключено, что информация, которую он знал, стала неточной по мере обновления игры.

В этот момент Сюй Бэйцзин почувствовал себя немного странно.

Он подумал о том, что со стороны NE это слишком неосмотрительно, что он просто передал ему свои полномочия без промедления. Даже если он и считает его таким же ИИ, как и он сам, NE, по крайней мере, осознает, что они борются за взаимоисключающие цели, верно?

NE не совершает таких глупых ошибок.

Теперь Сюй Бэйцзин знает. NE, вероятно, с самого начала знал, что информация, которой он располагает, устарела, бесполезна...

Большинство из них все еще полезны, но в плане Сюй Бэйцзина будут части, в которых есть ложные ожидания от ложных предпосылок.

Поэтому NE не волновался, потому что он знал, что у Сюй Бэйцзина устаревшая информация.

Если бы миссионеры и актеры действительно следовали советам Сюй Бэйцзина до буквы, и только убедились, что они остались в здравом уме внутри предельного кошмара, не делая ничего другого, они бы все равно преуспели?

От этой мысли Сюй Бэйцзина прошиб холодный пот. Он осознал истинный масштаб ошибки, которую совершил, чрезмерно доверившись информации, полученной из базы данных NE, которая была полностью под контролем NE, поэтому он точно знает, что он знал. Не может быть, чтобы за все эти годы этот аналитический, высокоразвитый искусственный интеллект не принял бы меры предосторожности против этой потенциальной угрозы.

Только благодаря... настойчивому стремлению его спутников найти правду и схватить судьбу своими руками, они держатся на плаву.

Сюй Бэйцзин сделал все, что мог, но теперь и миссионеры должны сделать все, что в их

силах... Например, найти истинный способ разрешить этот кошмар, в котором они оказались.

Тем временем, он...

После этого долгого раздумья он посмотрел на Линь Циня, который в ответ посмотрел на него, наклонив голову.

Шквал комментариев в потоке и их анализ зрителями намекнули Сюй Бэйцзину, что его информация проблематична. Она устарела и, вполне возможно, больше не является точной.

Даже если у него есть журнал обновлений, он написан упрощенным стенографическим языком для разработчиков. Они дают ему подсказки, но не подробную информацию.

Что на самом деле представляет собой обновленное содержимое и что оно влечет за собой, знает только NE.

Кроме того, сейчас уже слишком поздно листать этот журнал обновлений.

Поэтому, посмотрев на Линь Циня, он медленно сказал: "Порты данных...".

"Что случилось?" спросил Линь Цинь, - "Мы ведь все их получили, не так ли?".

"Нет, я подозреваю..." Сюй Бэйцзин задумался, а затем изменил формулировку: "Нет, я действительно уверен, что с портами данных, которые у нас под рукой, будут проблемы. Скорее всего, мы нашли не все из них".

Линь Цинь удивленно спросил: "А какие еще могут быть порты данных?"

"Вход в систему, выход из системы, обновление, управление..." Сюй Бэйцзин перечислил четыре порта данных, которые они уже нашли, "должно быть еще что-то... что-то, что мы игнорировали все это время!".

<http://bllate.org/book/16079/1438377>