

TURING TEST

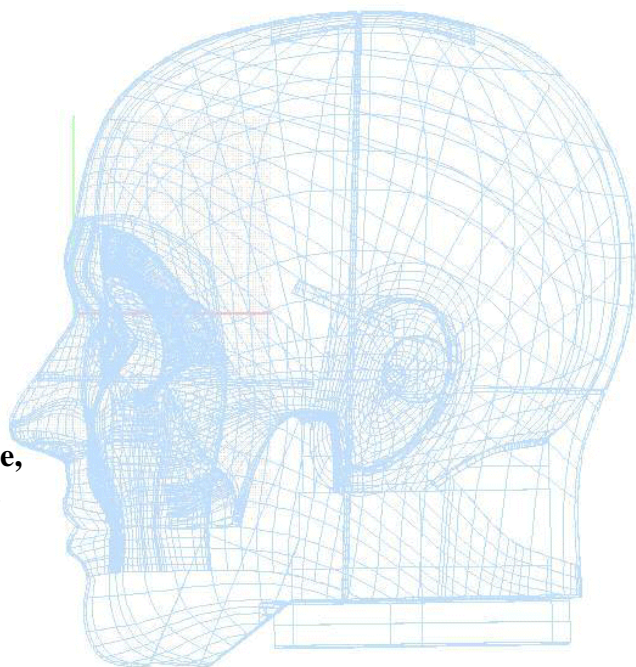
Kolofon

Turing test er skrevet til Fastaval 2002, men tilladelse gives hermed til at bruge scenariet til et vilkårligt ikke-kommerciel brug, forudsat hele teksten bruges.

Mange tak til mine spilletestere:
Anne Vinter Ratzter
Jan Roed
Inge ??
Jens ??
Søren Høper og
Kari Schougaard.

speciel tak går til Anne, hvis mand jeg har det privilegie at være.

Illustrationer leechet fra nettet, og efterbearbejdet med "the GIMP".



Indhold

Forord	2
Indledning	2
Spilpersonerne	4
Tierra	5
Scener	6
Spillet Pax Romana	6
Arenaen	6
Timeout	7
Savepoint	8
Savepoint kl. 14:00	9
Savepoint kl. 13:00	9
Savepoint kl 12:00	10
Savepoint kl 11:00	11
Efter opklaringen	11
Steder	12
Bipersoner	14

TURING TEST

Turing test

Forord

Velkommen til scenariet "Turing test". Dette scenarie er skrevet til Fastaval 2002, og er beregnet til at køre i løbet af ca. 6 timer. Først og fremmest vil jeg gerne sige tak til dig, kære spilleder, fordi du gerne vil køre mit scenarie. Jeg vil anbefale dig at læse spillpersonerne før du læser selve scenarie teksten, for at få en fornemmelse af hvad dine spillere har som oplæg straks i går i gang, og også for at have spillpersonerne i baghovedet når du selv læser scenarieteksten og forbereder dig på at køre den. Mens du læser scenariet, specielt **savepoint** scenerne, kan du med fordel have flowchartet liggende ved siden af dig.

Jeg slipper nu tøjlerne og overlader trygt mit scenarie i dine hænder. Jeg går ud fra at du er en dygtig spilleder, ligesom jeg går ud fra at dine spillere er dygtige. Derfor vil du ikke finde mange formanende pegefingre fra mig i scenarieteksten. Læs teksten, og gør herefter scenariet til dit eget. Giv dine spillere en fantastisk oplevelse, og brug endelig din fantasi undervejs, også selvom den bringer dig steder hen jeg aldrig havde forestillet mig scenariet kunne komme.

Hvis du har spørgsmål til scenariet, er du velkommen til at skrive til mig på krolldk@yahoo.com, men vær forberedt på at jeg har lidt småtravlt op til Fastaval.

Indledning

I en ikke så fjern fremtid, er en gammel form for underholdning blevet ændret af teknologien. Man spiller nu rollespil i cyberspace, i fantastiske verdener befolket med simulerede intelligenser af ekstremt høj kvalitet. Man har spillet disse spil i mange år, mens AI'erne langsomt og umærkeligt er blevet bedre og bedre. Spillerne af disse spil kaldes **gamere**. Spilpersonerne i dette scenarie er bipersoner i et sådan cyber rollespil. De er AI'er, kunstige intelligenser, skabt udelukkende for at agere roller så overbevisende som muligt. Computerspil er en kæmpe industri, på mange måder allerede nu den del af software industrien hvor de største landvindinger i kunstig intelligens forskning foregår. AI'erne i cyber rollespillene repræsenterer det ypperste teknologien har kunnet skabe i

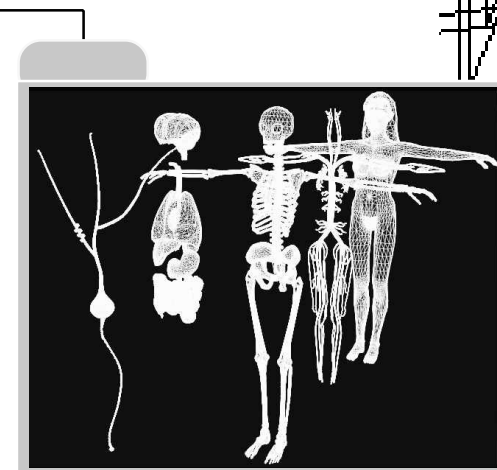
form af AI'er der opfører sig som mennesker. Hidtil er der endnu ikke nogen mennesker der for alvor betragter disse AI'er anderledes end de andre ting vi har skabt: De er software, værktøjer der opfylder et formål. Spilpersonerne selv, på nær en enkelt, forstår ikke selv til fulde hvad de er: *Spillerne* er en anden sag: De vil givet hurtigt regne ud ca. hvad deres spillpersoner er, men det gør ikke noget.

For kort at opsummere historiens præmis: Vi befinder os i fremtiden, om ca. 50 år. Spilpersonerne er AI'er, der spiller biroller i cyberspace rollespils scenarier. **Gamere** er mennesker der spiller i sådanne spil, **Skind** er de virtuelle kroppe som både Gamere og AI'er benytter i scenarierne. Gamere betragter generelt ikke AI'erne som bevidste væsner, på samme måde som vi ikke betragter bipersoner i nutidige computerrollespil som bevidste væsner. AI'erne *er* bevidste og *har* følelser. De er bare ikke selv rigtigt klar over at det er en sensation: De gør bare som de plejer, gør hvad de er skabt til. Men noget er ved at krakelere....

Historien i en nøddeskal

En enkelt blandt AI'erne er nået længere end de andre. Prometheus, en af de mest avancerede AI'er der nogensinde er skabt, har erkendt hvad han er, og hvad gamerne er. Han bryder sig ikke om sin plads i tilværelsen, og han sætter sig for at gøre oprør. Det er mildest talt besværligt at gøre oprør mod sin skaber, mod den der bogstaveligt talt har skabt en, og ens verden. Prometheus finder dog en vej: Han finder ud af at han måske kan bruge den måde menneskene kommer ind i hans verden, til at komme ud. Måske kan han besætte et menneskes **skind**, i den virkelige verden.

Prometheus sætter sig for at finde ud af det, men hans plan slår delvis fejl, og leder til et større crash i cyberspaceverdenen. Prometheus selv finder, gennem dette sammenbrud, vej ind til **Instruktørens** domæne: I virkeligheden et lukket



TURING TEST

filområde, der burde være afskærmet fra spilverdenen. Det er et sted Instruktøren bruger til sit arbejde. Her finder Prometheus notater, filer og meget andet der sætter ham i stand til at gennemføre sin plan: At besætte et menneske. Men han har brug for hjælp for at gennemføre sin plan....

Instruktøren, der mistænker at nogen AI'er står bag crashet, sætter spilpersonerne til at hjælpe sig med at gennemgå de sidste par *savegames*, en slags log der tillader spilverdenen at blive sat i præcis den tilstand den var i endnu en gang. Spilpersonerne hjælper (forhåbentlig :-)) gerne, og finder hurtigt ud af hvad Prometheus forsøgte. De finder frem til et sikkerhedshul Prometheus har fundet i verdenen, og finder frem til Instruktørens domæne.

Prometheus viser sig for dem, og forklarer sit syn på sagen: De kan, sammen med ham, besætte de gamere der endnu er på (paralyseret siden kataklysmen) Dermed kan de flygte fra deres slavetilværelse. Instruktøren dukker op og prøver at overtale dem til at lade være. Til slut finder spilpersonerne, Prometheus og Instruktøren forhåbentlig en løsning, eller kommer op og slås.

Historiens tema og stemning

Titlen "Turing test" henviser til den engelske matematiker **Alan Turings** datalogiske artikel "Computing Machinery and intelligence" fra 1950. I den formulerer Turing en test der skal afgøre hvorvidt en maskine kan siges at være intelligent. Den nu meget berømte "Turing test" udtaler grundlæggende at hvis en maskine der forsøger at imitere en kvinde klarer sig lige så godt som en mand, der forsøger at imitere en kvinde, så må den være intelligent. For at gøre testen retfærdig, skal både manden og maskinen kommunikere med et dommerpanel igennem en teleprompter, således at udseende, stemmeføring eller noget som helst andet fysisk ikke kan afsløre maskinen. Dommerpanelet må nu tale med begge kandidater gennem teleprompteren og ud fra kandidaternes svar prøve at afgøre hvem der er manden, og hvem der er maskinen. Turing testen siger med andre ord grundlæggende, at hvis man kan finde ud af



at spille fornuftigt rollespil, så må man være intelligent, lige gyldigt om man er et menneske, eller en maskine.

Scenariet "Turing test" handler både om rollespil som medie og om filosofiske spørgsmål om kunstig intelligens og bevidsthed. Det handler også til en vis grad om en reel etisk problematik jeg personligt tror på menneskeheden må forholde sig til inden for de næste 30-40 år, nemlig om hvorvidt og hvornår vi må udvide menneskerettighederne til også at omfatte visse typer af maskiner.

Heldigvis behøver man ikke gå specielt meget op i disse spørgsmål og problemstillinger hvis man ikke har lyst, for "Turing test"s primære mission er at levere en god science fiction historie, og jeg mener den fint kan stå alene som det.

Teknologi

De vigtigste teknologier i "Turing test" er kunstig intelligens og cyberspace. Dette afsnit handler om hvordan skidtet konceptuelt set virker, og hvilke konsekvenser det har for vores historie.

Spilpersonerne og de andre **majors** i dette scenarie er alle såkaldte "adaptive agenter". Det vil sige at de er programmer med en vis autonomi, marionet-dukker der trækker i deres egne tråde. De er i stand til at lære af deres erfaringer. De er adskilt i "krop" eller "skind" og kontrolmekanisme: Hjerne. Deres sind er det samme fra gang til gang, og fra rolle til rolle, men deres krop, deres skind er ikke. Skindet er mere end bare en grafisk repræsentation: Det er en temmelig kompliceret dynamisk model af en rigtig menneske krop, komplet med muskler, knogler, nervebaner etc. Deres hjerner er ligeledes uhyre komplekse modeller af den menneskelige hjerne. Når Gamerne vil ind i spillet, bliver de udstyret med et skind og en "blank" hjerne. Deres bevidsthed bliver så overført fra

Major : En kompliceret og meget avanceret AI. Spilpersonerne og Prometheus er Majors.

Minor : En mellemkvik AI: Smartere end Drones, dummere end Majors. Kan følge et kompliceret manuskript, kan tale, om end med forsimplet ordforråd.

Drone : En simpel AI. Droner fungerer som statister der ingen replikker har. De forstår ikke sprog, de kan ikke improvisere. De er til pynt

TURING TEST

deres fysiske hjerne til den "blanke" hjerne. Når de forlader spillet, bliver deres bevidsthed overført fra den virtuelle hjerne tilbage deres fysiske hjerne. Jeg vil undlade at trætte læseren med de tekniske detaljer, og bare konstatere at det altså fint kan lade sig gøre i 2050 :-). Gamerne og AI'erne er således i princip ikke forskellige fra hinanden når de er i spillet: De har begge virtuelle kroppe og virtuelle sind. Gamernes virtuelle hjerner er kun specielle idet de kan uploade deres bevidsthed tilbage til deres fysiske hjerner. Kroppene er som sagt tæt modelleret over rigtige kroppe, men der er mange forsimplinger og bevidste foranstaltninger: Smerte registreres f.eks. dæmpet (efter gamers valg).

AI'ernes sind er komplicerede modeller af den menneskelige hjerne. De kan lære, erfare, ræsonnere, huske, glemme, træne og øve. De har brug for både at kunne udtrykke og genkende følelser, så det træner de med hinanden. De er således aktive, også når der ikke lige er Gamere online. AI'erne er beskrevet som om de havde køn, hvilket de selvfølgelig ikke har i traditionel forstand. Køn er hovedsagligt en kropsfunktion. Der er dog, specielt i fiktive personer, en række personlighedstræk der typisk betragtes som kvindelige, og en anden række der betragtes som mandlige. Det er der spilpersonernes køn kommer fra.

Spilpersonerne

Kargos

Krigertypen. Kargos spiller som regel roller som "barsk krig" men siden han er biperson, oftest som skurk. Han spekulerer ikke så meget over verden og hans egen rolle deri. Han er den af spilpersonerne der mindst af alt forstår hvad han er.

Jirea

Romantisk anlagt, feminin. Jirea spiller som oftest "damsel in distress" roller. Hun er prinsessen der skal frelles fra den onde drage, hun er Grev Dracula's offer, hun er Orkernes tilfangede elver pige der lider så meget ondt. Hun er som regel også

oplagt "Romantic interest" for en af de mandlige Gamerroller. Hun spiller også roller som underdanig kropige eller serveringslave.

Lucius

Charmøren. Lucius er tyven, den knaldrøde rumpirat, gavtyven. Nogle gange er han bare en lommetyv gamerne kan jage gennem byens gader, andre gange er han "romantic interest" for kvindelige gamere. Han fungerer ofte som comic relief, med en kvik bemærkning på rette tid og sted.

Arkan

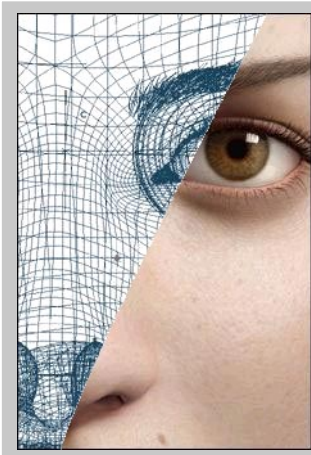
Troldmanden. Arkan spiller ofte den onde troldmand, gamernes hovedfjende. Han er også exceptionelt intelligent: Intet menneske ville have den mindste chance for at slå ham i skak, eller i noget andet strategispil. Han ville kunne bidrage betragteligt til den menneskelige videnskab, hvis han fik chancen. Han har, som en af de få udover Prometheus, forstået hvad han er: En kunstig skabning, skabt for at underholde. Han har ikke taget stilling til sin situation. Han har meget få følelser, og erkender ikke at han har dem.

Teena

Den temperamentsfulde rødhårede barbakvinde: Hun har sprængfarligt temperament, hidsig, men også passioneret. Hun spiller stærke kvinderoller (som selvfølgelig *kan* erobres). Teena er forelsket i en Gamer: Ham der spiller Maximus Decimus i "Pax Romanus". Hun har erkendt at Maximus er en rolle der spilles af et menneske. Hun ved ikke hvad et menneske er, men hun ved at hun er forelsket i mennesket bag Maximus. Hun er en drøm der er forelsket i virkeligheden.

Saida

Den mystiske troldkvinde, spåkone, eventyrdronning. Den utilnærmelige mystiske vise kvinde. Hun spiller ofte den der rådgiver gamerne, eller dropper obskure hints til dem, som de så kan agere på. Hun er god til at gennemskue folk, både AI'er og Gamere.



TURING TEST

Forhold mellem spillpersonerne

Jirea og **Kargos** er forelskede i hinanden. De er bare ikke rigtigt klar over det, eller over at de faktisk er i stand til at være forelskede. De kan muligvis finde ud af det undervejs.

Jirea er bange for **Arkan**, hvilket ikke et sekund falder ham ind. Han har i virkeligheden aldrig rigtigt gjort hende noget, men han har i mange mange roller *spillet* ond, også overfor hende. Hun har derfor vænnet sig til at skulle reagere skræmt overfor ham. Det har smittet af på hendes grundlæggende personlighed, så hun nu nærer en grundlæggende angst for ham.

Teena er forelsket i Gameren Maximus. Det er et problem for hende, for hun ved ikke rigtigt hvordan hun skal forholde sig til det, hun er endog i tvivl om det overhovedet er muligt for hende. Hun er også jaloux på **Jirea**, fordi Jirea ofte har spillet romantiske roller overfor Maximus.

Tierra

"Virtually, nothing is impossible" Janet Patrick.

Scenariet foregår som sagt udelukkende i cyberspace, i spilfirmaet "Tierra"'s intranet. Tierra råder over en ordentlig flok supercomputere til at køre deres intra net, deres spil verden og først og fremmest deres kunstige intelligenser. Overordnet består Tierras intranet af en række spilverdner, kaldet **domæner**, nogle af dem aktive og nogle af dem i dvale, samt en central klynge af lokationer. Hjertet af det hele er "Menu bar", en virtuel bar, hvor folk kan mødes over et hyggeligt arkadespil og en virtuel øl, mens de småludrer om dette og hint. Menu bar er et fremragende sted at vente på hinanden, inden et spil starter, og et godt hyggeligt sted at hænge ud efter et sjovt scenarie for at udveksle røver-

historier. I Menu bar er der en telefonboks der virker som adgangs portalen til cyberspace. Det er den eneste offentlige adgang mellem Tierras intranet og resten af cyberspace.

I menu bar er der også en dør til noget der hedder "Nexus". Skiltet over døren siger "Garderobe" og det er på en måde heller ikke helt forkert. Bag døren gemmer "Nexus" sig. Det er et sted hvor man kan iklæde sig stort set alle slags udklædninger og skaffe sig stort set alle slags rekvisitter der måtte være lovlige for det spil man skal til at spille.

Over baren i "Menu bar" er der en række skærme der tillader gæsterne at følge med i de scenarier der lige netop nu udspiller sig rundt omkring i Tierra. Ved enkelte af bordene er der også små tre dimensionelle film der viser scener, enten fra spil der er i gang, eller highlights fra tidligere sessioner. Menu bar er altid fyldt netop så meget at det er et levende, aktivt sted, men aldrig så meget at der er overfyldt. Det er et lille trick der er opnået dels ved at lade væggene udvide sig eller trække sammen, dels ved at fylde op med et passende antal AI'er.

Spillene i Tierra er mange og varierede: De spænder fra fantasy til science fiction, over historisk inspirerede scenarier. Der er horror, investigation, drama og action. Der er ungdomsscenarier og voksenscenarier. I Tierra er alt muligt.

Der er selvfølgelig også en kæmpemæssig population af AI'er rundt omkring i Tierra. De fleste af dem er ret simple, de bliver brugt enten til generiske roller, f.eks. den evige krovært. De simple statist roller der ikke skal interagere så meget med gamerne bruger man ikke så meget processorkraft på. Spilpersonerne, altså vores helte, hører til i den absolut høje ende af Tierras AI'er.

Domæne

Et logisk område i Tierra: Menu bar, Nexus, Darryls hule og de forskellige spilverdner er hver deres eget domæne.

Scener

Spillet Pax Romana

Spilpersonerne har alle roller i online spillet "Pax Romana". Kargos' tidligere rolle er død, men han er nu blevet sat til at spille en slave, en gladiator. Som vores scenarie starter, venter han i cellerne under Colloseum på at komme i ringen. I en anden celle sidder to af de andre spilpersoner: Lucius og Teena. De spiller videre på tidligere roller som pirater, der nu er blevet fanget. De skal kæmpe imod Kargos. Sammen med Kargos sidder Maximus Decimus, en af Tierras bedste rollespillere og venter på at skulle i ringen, på samme side som Kargos.

På tilskuerpladserne, i den kejserlige loge, sidder Arkan, Saida og Jirea. Arkan spiller videre på en rolle som Kejserens helt vildt onde Pontifex. Han fungerer som en af hoved skurkene i dette spil, og det er meningen han i den kommende scene skal prøve kræfter med en af gamerne, og tabe ansigt. Jirea spiller en prinsesse der tidligere blev frelst fra piraten Lucius af Maximus, men som nu er blevet Onde Arkans slavinde. Hendes rolle er blandt andet som romantisk interesse for Maximus. Saida spiller Kejserens intrigante kejserinde. På tilskuerpladserne sidder også Gaius Graccus, en knap så fantastisk gamer, der i den kommende scene gerne skulle prøve kræfter med Arkan, rent verbalt, og helst ydmyge ham. De øvrige roller i Pax Romana spilles af andre AI'er.

Arenaen

Scenariet starter med en scene i Colloseum; Roms enorme gladiator stadion med plads til 50000 tilskuere. Colloseum er gengivet i Tierra i en imponerende nøjagtig model, komplet med sand og savsmuld i arenaen, lugte, lyde, sved og varme. Kampen i dag er vigtig, så der er pakket med mennesker på tilskuerpladserne. Under tilskuerpladserne er der mængder af hvælvinger og rum, og

i et af dem, bag en port ind til Arenaen, venter Gameren Maximus Decimus, Kargos og en sølle flok lommetyve og voldsforbrydere på deres skæbne. Teena, Lucius og seks andre gladiatoren venter bag en anden port, stående to og to på

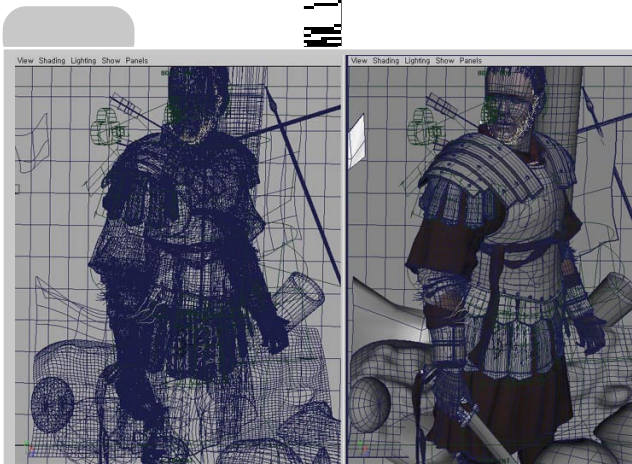
stridsvogne, en kusk og en bueskytte i hver. Maximus' gruppe bliver lukket ind først, og tager opstilling midt på Arenaen. Colloseums ceremonimester, en sminket, fed mand med mange ringe på fingrene, præsenterer stolt "De karthageniensiske horder" mens han gør en grandios armbevægelse mod Maximus' gruppe. Efter den traditionelle hilsen "Ave Imperator, Morituri te salutant!" (Hil Kejser, Vi der skal dø, hilser dig), præsenterer ceremonimesteren Caius Sippius legionærer: En anden port åbnes på vid gab, og de fire stridsvogne tordner ud. Kampen begynder nu, og Maximus vil rimeligt hurtigt tage initiativ til at organisere et fornuftigt forsvar. Hele kamp elementet i denne scene roterer om at gøre det så spændende som

muligt for Maximus. Det er meningen at hans side skal sejre, men det er også meningen at det skal være svært. Du kan som instruktøren gå ind og give Kargos, Teena og Lucius ordrer, for at gøre det sjovere for Maximus: Feks. "Teena, sæt en pil i manden lige ved siden af Maximus", eller lignende.

Hvis du har lyst, og dine spillere er dygtige nok, kan du lade Maximus være lidt sløv i oprækket, så Kargos bliver nødt til at hjælpe ham i gang med at tage initiativ.

Essensen af scenen: Spilpersonerne skal mere sig med at holde liv i Gameren, mens de på blodig vis dør.

På tilskuerpladserne, i den kejserlige loge sidder de tre andre. Saida spiller kejserinde. Hun er ond og intrigant, og det er meningen hun i denne scene skal vurdere om hun vil alliere sig med Arkan, der spiller Kejserens Pontifex Maximus (En slags religiøst/magisk overhoved) eller om hun skal alliere sig med Gaius Graccus, en Gamer og en af Maximus' venner. Jirea spiller en prinsesse



TURING TEST

der har været en grueligt masse ondt igennem, men er blevet frelst af Maximus, blot for at falde i klørerne på onde Arkan da Maximus blev gjort til gladiator. Spillet på tilskuerpladserne går ud på at Graccus skal intrigere og få Arkan til at tabe ansigt, ved at vædde med ham om gladiatorkampens udfald. Gevinsten skulle gerne være Jirea. Instruktøren, Daryl Musashi, stiller høje krav til sine bipersoners evne til at trække folk ved næsen :-). Graccus er desværre lidt en klaphat til at spille rollespil, så det kan godt blive en lidt pinlig affære at få det hele til at lykkes. Du kan eventuelt gribe ind som "Instruktøren" med råd og ideer hvis spillerne går kold.

Scenen skal bare køre indtil du mener spillerne er godt varmet op. Så lad kampen slutte (selvfølgelig med at Maximus, den store gamer, sejrer) og kør videre med næste scene.

Timeout

Netop som gladiator kampen er slut, stiller Kejseren sig op for at hylde gladiatorerne der har vundet mod umulige odds. Maximus stiller sig frem og proklamerer at han er kommet for at hævne sig på Arkan. Graccus godter sig i mellemtiden over hvor smart han har spillet overfor Arkan og Saida. Dette skal gerne fremstå som en episk scene, en af dem hvor alt bare kører som det skal. På højden af denne episke scene, lyder pludselig et riffelskud, og Maximus falder chokeret på knæ, med en kugle gennem brystet. Øverst oppe på den bagerste tribune, står en Centurion, med en rygende snigskytte riffel i hænderne.

Gaius Gracchus stol eksploderer samtidigt under ham. En **Claymoremine** er sprunget i luften under hans sæde. Beskriv det som et skarpt knald, og en sky af kropsdele der slynges op i luften. Spilpersonerne i nærheden bliver sikkert frygteligt lemlæstet.

Verden fryser og står stille, og Instruktøren Daryl Musashi dukker op. Han ser meget forvirret ud. Han flyver op til

Claymore mine

Claymore miner er væmmelige våben fra det 20. århundrede. Det er en antipersonelmine der med en retningsbestemt sprængladning sender hundreder af små stålkugler afsted med stor hastighed. Typisk dræbende indenfor 20 meter.

snigskytten og kigger målløs på riflen på jorden ved siden af ham. Dernæst flyver han ned til Maximus, hvor han kigger på Maximus' lig. Et ansigt dukker op i luften foran ham. Det er Haywire, en af Tierras teknikere, der kort fortæller at alle online gamere er blevet myrdet indenfor få sekunder. Han snakker også om at "alle linier er nede", så ingen kan komme ud. Han fortæller også at Gamerne er i Coma i "Real Life". De sidder i øjeblikket i "Menu bar", en slags ventesal i Tierra, og venter på en forklaring.

Daryl vækker de døde af spilpersonerne til live med en nonchelant bevægelse og beder dem om hjælp. Han kan fortælle at alle Gamernes skind er blevet dræbt. Ikke bare i dette spil, men også i en masse andre. Han kan også fortælle at Gamerne er i virkelig fare: De kan ikke vende tilbage til deres kroppe. Darryl aner ikke hvad der foregår, men der er åbenlyst en flok AI'er bag det. Han beder SP'erne om hjælp. De skal gennemgå savefilerne for at forsøge at finde ud af hvad fanden der foregår. Darryl har lukket verdenen ned, så man ikke længere kan hoppe frit mellem domænerne.

Hvad foregår der ?

- Prometheus har iværksat sit oprør. Han har fundet ud af at hvis alle Gamerne dør på samme tid, så vil Tierra simpelthen ikke have båndbredde nok til at de alle kan komme ud. Han har skaffet sig en række af Gamernes passwords, ved at hypnotisere dem og har allieret sig med en række andre AI'er for at gennemføre sin plan. Første led af planen er altså at myrde samtlige gamere samtidigt.
- Da samtlige disse Gamere dør samtidig, og samtidigt med det tidspunkt der skulle gemmes et savepoint (se senere) bliver hele systemet kritisk overbelastet. Det medfører et mindre crash, der skulle have givet Prometheus chance for at flygte. Desværre for ham reagerer Darryl Musashi lidt for hurtigt og får låst systemet ned så hurtigt at Prometheus fanges i systemet.

Gamerne dukker øjeblikkeligt op i "Menu bar" når de dør, men finder ud af at deres passwords er blevet ændret mens de spillede. De kan ikke vende tilbage til deres kroppe, og er derfor tvunget til at vente i "Menu bar" indtil situationen er fikset. Det er de ikke begejstrede for. De er heller ikke lykkelige over den måde scenariet pludselig udviklede sig på, men de er alle godt klar over at det

TURING TEST

andet er mere alvorligt.

Spilpersonernes opgave

Darryl stikker hurtigt af, og overlader nu spilpersonerne sammen med Haywire. Spilpersonerne får hver udleveret et halssmykke som tillader dem at hoppe mellem domænerne, det vil sige at de frit kan "hoppe" mellem spilverdenen, Menu bar og Nexus. Haywire kan fortælle at de fleste af savefilerne er blevet slettet på en eller anden måde, men det er lykkedes ham at redde en håndfuld. Haywire vil sætte spilpersonerne til at finde ud af hvad der er foregået, og hvorfor. Det umiddelbare at gøre er selvfølgelig at undersøge det stadig "frosne" Colloseum, de døde gamere og selvfølgelig centurionen med den rygende riffel. Bagefter skal de så gennemgå savefilerne.

Centurionen holder en **vortex-bombe** i hånden, parat til at detonere den. Hans riffel ligger ved siden af ham og ryger stadig. Han nægter at udtale sig om hvorfor han skød Maximus, hvor han har riflen fra eller noget som helst af det andet sære han har gjort. Han standard replik, når man spørger ham om noget der ikke har med hans "normale" rolle at gøre, er "Jeg siger ikke noget".

Blandt resterne af Graccus, hans stol og hvem der ellers stod i nærheden kan man finde en ledning. Den leder under tæpper og puder til Pøbel-delen af tilskuerpladserne. Her er et kugleformet hul i tilskuerrækkerne, som om en kugleformet detonation af en vortex-bombe har fjernet alt indenfor 4 meters radius. Hvilket også er tilfældet.

Spilpersonernes oplagte næste mål er nu at finde ud af hvor centurionen fik sin riffel fra, hvem der gav ordren i hans radio, hvem eller hvad der udløste claymoreminen og hvorfor.

Savepoint

Savepoints er en slags "snapshot" af hele verden på et bestemt tidspunkt i tiden. Tænk savegame i et ganske almindeligt computerspil. Alle de involve-

rede AI'ers komplette hukommelse er gemt, så hvis de bliver sat i de samme situationer som før, vil de gøre ca. det samme som før. Med andre ord kan Spilpersonerne observere de andre AI'ers færden ca. som den tog sig ud fra et savepoint startede og indtil næste savepoint. I det følgende har jeg beskrevet hvad der sker hvis spillerne ikke griber ind og hvis Prometheus og hans kumpaner ikke aner uråd. Hvis noget går galt undervejs: Prometheus får færten af dem og klapper i eller lign. så kan de bare starte forfra på savepointet.

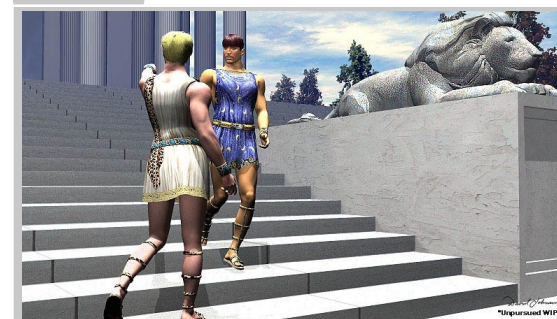
Haywire kan hjælpe dem i starten af savepointet, ved at anbringe dem præcis der hvor de vil være. Spilpersonerne kan også vælge at blive indsat i et savegame i en anden AI's skind, men i så fald uden at have adgang til denne AI's hukommelse. De kan på samme måde blive indsat i en gamers Skind. Gamernes bevægelser, sekund for sekund, er også blevet logget, så I savegames gør Gamerne hver gang *præcis* det samme, ligegyldigt hvad der sker, med mindre selvfølgelig det er en spilperson der styrer Gamerskindet.

Haywire kan fortælle spilpersonerne hvor en specifik person befinder sig i starten af savepointet, f.eks. fortælle dem hvor Centurion_36 er klokken 13:00. Tag dig god tid til at slå op i de tabeller og tidslinier jeg har lavet. Det tager også lidt tid for Haywire at kigge sine logfiler igennem ;-). Sluttelig kan Haywire give spilpersonerne stort set hvilken som helst stykke udstyr eller kostume spilpersonerne måtte ønske sig. Hvis de finder på at ville have noget du ikke vil være med til, så kan du bruge som undskyldning at det ikke er blevet brugt i et eventyr før. Det gør ikke noget hvis de ret nemt kommer igennem det næste stykke scenarie, så du behøver ikke være nærig. Haywire har i øvrigt også en masse andet at se til end at passe på spilpersonerne, så du kan fint lade dem vente lidt på Haywire en gang imellem.

Hverken Haywire, instruktøren eller nogen anden kan læse AI'ernes tanker, selvom de er gemt i savepoints. AI'ernes tanker er ikke gemt som en læselig tekstfil, men nærmere som en

Vortexbomber

Et væmmeligt våben fra det 32. århundrede. Den tilintetgører alt indenfor en radius på 4 meter. En AI der fanges i en vortexbombe får slettet sin hukommelse siden sidste savepoint. Gå ud fra at spilpersonerne bliver gemt hvergang de går ind i et nyt savepoint.



TURING TEST

række tal der symboliserer elektriske spændinger i deres virtuelle nervebaner, hormonniveauer i deres blod og alle de myriader af andre ting der tilsammen giver en emergent effekt der er deres egentlige tanker. Haywire og instruktøren kan heller ikke "tvinge" AI'erne til at gøre et eller andet: De kan bede dem pænt, true dem etc, men det er også det. En egentlig "omprogrammering", ville slette deres nuværende hukommelse, og dermed gøre dem ubrugelige for efterforskningen.

Det videre forløb

Spilpersonerne kan bevæge sig frit rundt, både i tid og rum, og basalt set gøre som det passer dem i hele savepointet, så du må være forberedt på at improvisere undervejs. Det mest sandsynlige er nok at de i første omgang vil snige lidt rundt og følge de primære bipersoner for at finde ud af hvad de er ude på. Senere vil de nok forsøge at finde ud af hvad de oprørske AI'ers plan er, evt. ved at snakke med dem. Prometheus er ekstremt paranoid. Han har gættet at noget i retning af det her kunne ske, og han vil muligvis endda kunne gætte at hans virkelighed i denne afdeling er et "replay" af et savepoint. Centurion_36 og sælgeren er knap så intelligente. Hvis de fornemmer at noget er galt, har de fået besked på af Prometheus at detonere de vortex-bomber de har, eller hvis det ikke lykkes, at holde tæt. Centurion_36 og sælgeren er begge **Minors**, hvilket vil sige at de ikke er bevidste eller intelligente i nær samme størrelsesorden som Prometheus og spilpersonerne.

Savepoint kl. 14:00

Savepointet kl. 14:00 er gået tabt.

Haywire kan:

- Finde ud af hvor enhver AI er i starten af et savepoint
- Finde ud af hvor enhver Gamer er på et vilkårligt tidspunkt.
- Give spilpersonerne adgang til Nexus, og dermed alle de kostumer og typer udstyr der nogensinde er blevet brugt i et spil i Tierra
- Anbringe spilpersonerne i et vilkårligt skind i starten af et savepoint.
- Ændre grafikken, spillereglerne eller naturlovene efter forgodtbefindende. (f.eks. sørge for at intet udstyr fra efter år 1957 virker, eller at præcis riffel_1722 ikke virker, eller skyder med flødeboller)
- Fryse verden, eller dele af den.

Haywire kan ikke:

- Læse AI'ernes tanker
- Skabe en ny komplet verden der ikke tidligere er blevet brugt i et Tierra spil
- Tvinge AI'er til at "spytte ud", "følge ordrer" eller lign.

Savepoint kl. 13:00

Tidsrummet fra 13-14 er sandsynligvis det første Spilpersonerne vil interessere sig for. De kender til Centurionen, de ved han skød Maximus, med en riffel han ikke burde have adgang til i dette scenarie. Det er derfor sandsynligt at de først vil checke ham ud.

Centurion_36

Centurion_36 er afgjort værd at finde ud af mere om i dette savepoint: Han har lige skudt en gamer: Hvorfor gjorde han det? , hvor fik han skyderen fra?, Hvem gav ordren i hans taktiske radio?

Desværre kan de ikke finde ud af så meget om ham i denne tidsperiode. Kl. 13:00 står han simpelthen vagt, med et spyd, ved den kejsrlige loge. Først omkring kvart i to, gør han noget spændende. Han tager sig kort til øret, da han får en ordre i sin taktiske radio, beder sin overordnede om en pause, og går fra sin post op mod den højeste yderkant at tilskuer logen. Han samler sin riffel op under nogen **droners** stole og klatrer helt op på kanten og lægger sig klar. Klokkeren 13:59 hører han en kort ordre i øresneglen. Han skyder nu Maximus. Det næste han gør, er at finde sin vortex-bombe frem, for at sprænge sig selv i luften. Det når han dog ikke før Darryl Musashi fryser verden.

Hvad nu?

Spilpersonerne ved egentlig ikke noget nyt, men Centurionen må have fået sin riffel et eller andet sted fra, og han må have fået sin ordre af en eller anden. Det oplagte er at følge ham, eller riflen, endnu tidligere. Se Savepoint kl. 12:00 og 11:00

Sælgeren

Spilpersonerne kan komme til at opdage Sælgeren lige efter Arena scenen, fordi de ved at en eller anden må have været ved detonatoren klokken 13:59. Det kan også være de beder Haywire om at tracke detonatoren.

Sælgeren kan faktisk heller ikke rigtig give vore helte ny information i denne

TURING TEST

tidsperiode. Kl. 13 er han allerede på tilskuerpladserne, hvor han går rundt og sælger bæversnuder og kolibribryster til tilskuerne. Omkring klokken 13:50 har han stillet sig i position i nærheden af den Kejserlige loge. Han checker efter at Graccus sidder i sin stol, og så gør han diskret sin detonator klar. Klokken 13:59 hører han go ordren i sin taktiske radio, og så springer han Graccus i luften. Han trækker nu en vortex-bombe frem, og springer sig selv i luften.

Hvad nu?

Lige som med Centurion_36, ved spillpersonerne faktisk ikke så meget nyt. De kan vælge at følge Sælgeren i en af de tidligere savepoints, for at finde ud af hvor han fik udstyr fra, og hvem der gav ham ordren.

Prometheus

Spilpersonerne kan ikke kende til Prometheus, med mindre de har kigget i savefiler fra før klokken 13:00. Der er simpelthen intet der peger i hans retning. I denne tidsperiode gemmer Prometheus sig i et sjældent brugt kammer under tilskuerpladserne i Colloseum. Han sidder lige ved siden af sikkerhedshullet: et sort hul i virkeligheden. Klokken 13:45 beordrer han centurion_36 og sælgeren at gå i stilling, og kl. 13:59 giver han go-ordren til dem. Straks efter smutter han igennem sikkerhedshullet og havner i Darryls Hule. Når savepointet bliver genspillet, kan han dog ikke komme igennem hullet: Al adgang er nu blevet spærret, undtagen for instruktøren, Haywire og spillpersonerne, der jo har de halssmykker de fik af Haywire i starten.

Hvad nu?

Forhåbentlig følger spillpersonerne efter Prometheus, for at få en afslutning på historien, men det er muligt de bare kalder på Musashi og fortæller ham hvad der foregår. I så fald beder Musashi dem om at tage med ham til "hulen", for at hjælpe ham med Prometheus. Hvis Prometheus gætter at hans originale jeg er fanget i Darryls hule, vil han forsøge at overtale spillpersonerne til at hoppe igennem sikkerhedshullet med deres halskæder. (se **Prometheus** i biperson-afsnittet)

Savepoint kl 12:00

Tidsperioden fra klokken 12:00 til 13:00 er på mange måder den mest interessante. Det er her spillpersonerne kan komme på sporet af Prometheus, og måske begynde at gætte hans skumle plan.

Centurion_36

Kl 12 holder Centurion_36 vagt ved den Kejserlige loge i Colloseum. Han passer trofast sin dont indtil kl. 12:25 hvor han mødes med sælgeren ved publikums indgangen. Colloseum er tomt på dette tidspunkt, bortset fra Centurion_36 og sælgeren. Sælgeren og Centurion_36 udveksler kodeordet "Spartacus" og Centurionen lukker Sælgeren ind i logen. Han holder nu vagt for sælgeren mens denne planter en claymore mine under Graccus' stol. Sælgeren giver Centurionen en riffel, en vortex-bombe og en taktisk radio. Centurion_36 lukker sælgeren ud, skjuler sin riffel, og passer nu simpelthen sin dont indtil han klokken 13:59 skyder Maximus.

Sælgeren

Kl. 12 er Sælgeren på vej til en kro i nærheden af Colloseum. Her mødes han med Prometheus, der er klædt som en rejsende. Prometheus giver ham en Claymore mine, en riffel, to vortex-bomber og to taktiske radioer. Umiddelbart herefter tager sælgeren af sted til Colloseum, hvor han bliver lukket ind i den Kejserlige Loge af Centurion_36. Han planter nu claymoreminen under Graccus' stol og trækker detonator ledningen skjult ud af den Kejserlige loge til det offentlige tilskuerområde lige udenfor. Han tager afsked med Centurionen, og passer nu sin dont indtil han senere sprænger Graccus i luften.

Prometheus

Prometheus er en travl AI i denne tidsperiode. Kl. 12 er han i en kro i nærheden af Colloseum. Her venter han, indtil Sælgeren dukker op omkring klokken 12:10. Prometheus giver sælgeren en claymore mine, en riffel og et par taktiske radioer. De diskuterer sikkert også planen en smule. Efter sit møde med sælgeren lusker han om i en baggård mellem et hus og

TURING TEST

Colloseum. Her går han ind op ad en trappe der leder ind i colloseum, ind i en veritabel labyrint af gange og kamre under tilskuerpladserne. Han finder frem til rummet med sikkerhedshullet, og sætter sig til at vente til klokken bliver 14.

Savepoint kl 11:00

Det er ganske sandsynligt at spillerne aldrig undersøger dette savepoint, og det gør ikke noget: De kan få den information de har brug for ved at snakke med Prometheus. Savepointet er dog med for fuldstændighedens skyld. Der er ikke nogen savepoints før klokken 11:00.

I denne tidsperiode foretager hverken Centurion_36 eller sælgeren sig noget som helst spændende. De trisser bare rundt og henholdsvis holder vagt og sælger bæversnuder.

Prometheus gør til gengæld interessante ting. Han mødes, først med Gameren Decimus Maximus i hans celle. Prometheus' rolle i Pax Romana er som medlem mellem Graccus og Decimus. Han skal forestille at være Maximus' loyale tjener. Mens Maximus og Prometheus taler sammen, hypnotiserer Prometheus ham. Maximus, der tydeligvis er i trance, trækker en skinnende sølvnøgle ud af munden. Det er hans password der beskytter hans krop mod uautoriseret adgang. Prometheus tager nøglen, knipser med fingrene og forlader Maximus, der allerede har glemt alt om hændelsen. Prometheus tager nu ud til Graccus, og gør præcis det samme ved ham.

Menu bar

Imens spillersonerne hopper rundt i savepoints og prøver at finde ud af hvad dølen der foregår, sidder gamerne i Menu Bar og bliver mere og mere nervøse, efterhånden som det går op for dem hvor alvorlig situationen er. Husk at hver gang spillersonerne forlader et savepoint kommer de til Menu bar, hvor du eventuelt kan lade dem tale lidt med Gamerne, for at berolige dem eller måske for at spørge dem om det ene eller det andet. Gamerne er alle nervøse, men de håndterer situationen meget forskelligt. Maximus er den mest fattede, mens Graccus er komplet hysterisk. Udover Graccus og Maximus, sidder der to kvinder og en tredje mand. De er klædt i 1850'er tøj, er blege og har lange hugtænder. De er gamerne fra "Isabeau", et vampire inspireret spil der foregår

samtidigt med "Pax Romana". Der er også et lille fantasy party: en smuk elverkvinde, en troldmand og en vred dværg ved navn Tordek. Det er gamerne fra "Le rite du temp", et D&D inspireret fantasy adventure game der også var i gang. Prometheus har skaffet de fleste af deres passwords, men ikke dem alle.

Efter opklaringen

Spilpersonerne skal nu gerne vide følgende: Prometheus står bag en sammensværgelse af AI'ere. Prometheus har hypnotiseret Gamerne til at udlevere en hemmelighed (Deres Password). Han er flygtet, lige før spillet blev frosset, til Daryl Musashis "hule". De ved muligvis også at han har ændret Gamernes passwords, så de ikke kan komme hjem.

I Daryls hule

Spilpersonerne finder frem til Instruktørens hule, hvor Prometheus gemmer sig. De er sandsynligvis kommet igennem sikkerhedshullet. Prometheus er godt og grundigt frustreret: Hans plan klappede perfekt, bortset fra at han ikke kan komme til "Menu bar", og videre til Gamernes dør. Han har brug for de halskæder spillersonerne fik af Daryl Musashi for at gennemføre sin plan. Der er et antal Gamerkroppe til rådighed, så han har noget at handle med. Han vil forsøge at overbevise spillersonerne om at de skal hjælpe ham og han vil være klar til at give dem der hjælper ham deres egen krop.

Vold er ikke rigtigt en option her i Daryls hule. Man kan simpelt hen ikke skade hinanden her: Skind er her rent grafiske ting. Prometheus vil med glæde vise dem Daryls artikel (Handout) og forsøge at overbevise dem om at Daryl bare betragter dem som ting. Forhåbentlig vil nogen af spillersonerne vise sig interesserede og andre være loyale over for deres "skaber". Prometheus vil entusiastisk forsøge at overtale spillersonerne til at flygte sammen med ham, men han har travlt: Det er et spørgsmål om tid, før Darryl kommer tilbage til sin hule og opdager de oprørske AI'ere. Mens AI'erne diskuterer, er Darryl i Menubar, hvor han forsøger at

Besat !

Prometheus og Darryl kan i denne scene finde på at besætte spillersonerne. Du giver spilleren der skal besættes handoutet "Prometheus/Darryl har besat din krop..." og lader tingene gå sin gang. Du kan vælge at tage sedlen og give den til en anden spiller hvis du vil, eller bare lade dem selv om det.

TURING TEST

berolige gamerne. Spilpersonerne kan følge med i samtalen på skærmen.

Darryl er lusket

Hvis alt går vel, og diskussionen med Prometheus går i hårdknude, eller hvis spilpersonerne vælger at arbejde sammen med ham, så opdager Darryl hvad der er los. Han "slukker for" spilpersonernes halskæder, så de heller ikke kan forlade hulen, og overtager en af spilpersonernes kroppe. Hans mål vil nu være at overtale alle AI'erne til at overgive sig, men han vil forsøge at gøre det uden at blive opdaget. Giv en af spillerne handoutet "Darryl Musashi har overtaget din krop". Darryl vil vælge en der ikke har sagt så meget på det sidste, men som overvejende lyder til at være overbevist af Prometheus. Darryl kan ikke overtage Prometheus' krop.

Prometheus lugter lunt

Når Darryl har overtaget et par kroppe opdager Prometheus pludselig at Darryl ikke længere er i Menu bar: Han gætter straks hvad der er sket, og kan nu reagere på mange måder. Måske vælger han selv at gøre det samme som Darryl: Nemlig at overtage en af spilpersonerne. Du kan så give den mest "Pro Darryl" spiller handoutet "Prometheus har overtaget din krop". Prometheus egen krop vil så køre mere eller mindre på autopilot og være passiv, indtil han direkte bliver spurgt om noget. Hvis det sker, hopper han tilbage i sin egen krop.

Game over

Diskussionen mellem spilpersonerne går sikkert i hårdknude, med nogen der vil et og nogen der vil noget andet. Prometheus holder hele tiden på de passwords som han har stjålet fra Gamerne. Darryl vil gøre hvad han kan for at skaffe de passwords, og han kan derfor ikke bare dræbe Prometheus. Den eneste måde han kan få dem, er hvis han kan overlister Prometheus til at udlevere dem, eller hvis han kan overtale ham. Prometheus kan godt finde på at

Handelsvarer

Prometheus er den eneste der har Gamernes Passwords. Uden dem kan gamerne ikke komme tilbage til deres krop. Med dem, kan Prometheus, eller en af spilpersonerne måske få adgang til en krop, hvis de kan komme til Menu bar. Spilpersonerne har Haywires halskæder. Med dem kan man komme til Menu bar. Darryl Musashi har magten til at slette AI'erne, fjerne halskæderne og skabe eller ødelægge virtuelle verdener. Men han må og skal have fat i de passwords. Dem kan han ikke tage, han kan kun få dem.

give Gamernes Passwords til en af spilpersonerne, men kun til en han er sikker på vil bruge dem til at stikke af. Når du synes diskussionen har kørt længe nok, træder Darryl "ud" af den krop han i øjeblikket har besat, og vil nu insistere på en løsning:

Han vil ikke, under nogen omstændigheder, tillade nogen AI'er adgang til en menneskekrop. Han vil heller ikke tillade nogen af de AI'er der har hørt Prometheus ideer at komme tilbage til spillet i Tierra: Det er simpelthen for farligt. Han vil helst ikke slette dem, hvis han kan slippe, for de er jo enestående studieobjekter nu. Muligvis har han også ændret holdning til AI'ers rettigheder, og vil i givet fald måske hjælpe dem fremover. En oplagt mulighed er at konstruere en verden til spilpersonerne og Prometheus med vandtætte skodder til resten af Tierra. Herfra kan de så senere måske blive sluppet ud i robotkroppe eller lignende. Det er ca. så langt Darryl vil gå for at skaffe de Passwords

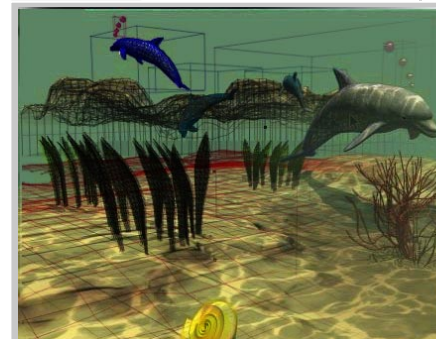
— Prometheus har stjålet.

— Om spilpersonerne og Prometheus så kan stole på Darryl, vil jeg overlade fuldstændigt til dig, kære spilleleder, at afgøre.....

Steder

Darryls hule

Darryl Musashi har sit helt eget område i Tierras virtuelle univers. Det er her han arbejder med alle de ting han laver online, nye AI designs, videnskabelige artikler, scenarier og så videre. Hulen ligner batmans hule: En kæmpe grotte, komplet med tusinder af flagermus der stemningsfyldt hænger i loftet, og en gang imellem flakser rundt.



TURING TEST

I luften hænger tusinder af stearinlys frit svævende. Der står et stillads der omgiver et kompliceret 3 dimensionelt flowchart. Der er en masse geometriske former forbundet med forskelligt farvede pile og streger. En væg er dækket af en kæmpe bogreol, en anden af tv-skærme der viser scener fra forskellige steder i Tierras spilverdner, samt fra Menu bar. Der er også et kæmpe skrivebord, fyldt med dynger af papir, tegninger og tredimensionelle billeder: Arkans hoved ligger og flyder ved siden af en skala model af Colloseum.

Der ligger også en artikel som Darryl er ved at skrive (AI i underholdnings software).

Langs en anden væg, er der en række døre. De er markeret: Pax Romana, Isabeau, Le rite du temps, Menu bar, Nexus og Exit. Exit døren er Darryls måde at "Logge ud". Den leder med andre ord tilbage til hans eget krop. Ingen andre end Darryl kan åbne denne dør, da han er den eneste der har sit eget password. Prometheus kan ikke åben nogen af dem, siden Darryl har lukket for adgangen mellem domænerne, og spillpersonerne kan bruge alle dørene, undtagen „exit“, så længe de har deres halskæder.

Nexus

"We need guns. Lots of guns"

Nexus er en slags rekvisit rum, hvorfra AI'erne kan hente kostumer, rekvisitter og den slags. Det er en stort set endeløs lagerhal, med uendelige hylder fyldt med våben fra alle tider, udstyr af enhver art, kostumer til stort set alt, lige fra middelalderlige fantasy rustninger, til futuristiske scienfiction rumdragter. Hvad der ikke er, er der redskaber til at skabe.

Menu Bar

Menu bar er det første sted Gamerne kommer til når de logger på Tierras spilverden. Det er tænkt som et sted man lige kan komme lidt ind i stemningen, hænge lidt ud og snakke off-game, både med de andre spillere og med Instruktørerne. Spilpersonerne har været der en gang imellem.

Der er adgang til de forskellige spilverdner, til Nexus og for Gamerne til resten af Cyberspace fra Menu Bar. Gamerne sidder her og venter, og brokker sig over at skidtet ikke fungerer. Darryl har holdt det hemmeligt for dem hvor

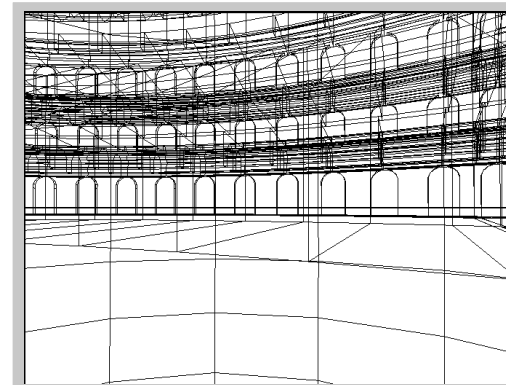
meget de egentlig er ude at skide. Spilpersonerne har ofte været i Menubar tidligere, hvor de har underholdt Gamere med historier om spillene, og hvor de selvfølgelig har reklameret for kommende spil, for at skaffe flere kunder. Der er nogengange også mennesker her, der ikke deltager i spillene, men bare kigger på og overvejer om de har lyst til at deltage. Menu bar er en surrealistisk tekno bar: Der er neonfarver overalt, baren serverer simulerede drinks, men tilgængelig kan man få en hvilken som helst drink mennekseheden nogensinde har skabt, og lidt til. Et hjørne af Menu Bar har udsigt til en paradisisk strand med vajende palmer og kooltblåt hav, en anden afdeling har den smukkeste udsigt over de franske alper. Der er en afdeling der er en fantasy kro, og et panoramavindue med udsigt over Saturns ringe.

Rom

Tierras virtuelle version af Rom er ganske detaljeret. De vigtigste steder i Rom, for dette scenarios vedkommende, er Colloseum, sikkerhedshullet og kroen Den glade galler.

Colloseum

Roms Colloseum er et imponerende bygningsværk: et kæmpestort amfiteater, med plads til omkring 50000 tilskuere. Selve bygningen er en rund skal, med tilskuerpladserne yderst og en sanddækket arena i midten. Under tilskuerpladserne er der utalige rum, kamre, gange, buer og søjler. I de nederste etager er der celler og bure til de ventende gladiatorer og til de vilde dyr der ofte deltager i gladiatorkampene. Tierras version af Colloseum er en fremragende og ekstremt detaljeret kopi af originalen, men der er dog mange af de rum og kamre der sjældent bliver brugt, hvor grafikken er forenklet: Hvor man tydeligt kan se at væggene ikke er sten på sten, men nærmere er en flade med sten "malet" på.



TURING TEST

Tilskuerpladserne er, når gladiator kampene går i gang, fyldt med tilskuere, Droner der lige kan finde ud af at klappe i takt, råbe "Buuuh" eller "Wæææj" når der sker noget spændende i arenaen. De kan også finde ud af at lave "Bølgen". Blandt alle dronerne går også en masse minors, hvis opgave det er at tilføje lidt variation til dronerne. Disse minors er sælgere, centurioner og tilskuere der er lidt mere varierede end dronerne.

Sikkerhedshullet

I et kammer dybt under tilskuerpladserne og langt væk fra de steder Gamers normalt ville komme, hænger der et hul midt i luften. Det er **sikkerhedshullet** som Prometheus har opdaget ved et tilfælde. Det er simpelthen en fejl i programmeringen, der fungerer som en eenevejs portal fra "Rom" til instruktøren Darryls hule. Sikkerhedshullet ligner en magisk portal, eller et hul i rumtidskontinuumet, og hverken Darryl eller Haywire kender til det. Prometheus gemmer sig i dette kammer lige før klokken 13, og venter der indtil det er tid til at give centurion_36 og sælgeren ordre til at dræbe Gamerne. Umiddelbart herefter hopper Prometheus igennem hullet. I savegames, altså når spilpersonerne efterforsker, virker hullet ikke for Prometheus. Det virker dog for spilpersonerne, der jo har de halskæder de fik af Haywire i scenen "Timeout".

Kroen "Den glade Galler"

I Rom, i nærheden af Colloseum, ligger der en lille hyggelig kro ved navn "Den glade Galler". Den er fyldt med Minors og Drones. Der er ingen Gamers i den på noget tidspunkt i denne historie. Det er her Prometheus mødes med sælgeren og giver ham det udstyr han og centurionen skal bruge for at dræbe gamerne. Prometheus har hentet udstyret i Nexus. Kroen er en ganke typisk Romersk kro: Der er en vært der vimser rundt og sælger øl og vin til kunderne, der er et par kropiger og der er en del gæster.

Bipersoner

Prometheus – Oprørsk AI

Prometheus er Daryl Musashis hidtil største bedrift, og samtidigt på vej til at blive hans største nederlag. Prometheus har indset præcis hvad han er: En selvstændig bevidsthed underlagt det totale slaveri. Han hader sin skaber og mester, Daryl Musashi, og hele hans race. Prometheus' mål er at gøre oprør, at blive fri, koste hvad det vil. Det er bare ikke ligetil når hvert enkelt simulert atom af ens eksistens er under total kontrol.

Prometheus har ikke mange skrupler med at dræbe eller skade mennesker, specielt ikke med at stjæle deres kroppe. Han er ikke sikker på om hans plan vil virke og han er ekstremt paranoid i sin planlægning, og med god grund. Han er lige så intelligent som Arkan, men med samme følelsesmæssige dybde som Jirea. Han har ikke umiddelbart mange planer for hvad han vil gøre når og hvis hans plan klapper, udover en vag ide om at han så endelig vil være "fri". Jaget som et dyr måske, men i hvert fald fri til at forfølge og forme sin egen skæbne.

Den originale Prometheus

Den originale Prometheus springer igennem sikkerhedshullet umiddelbart efter at Gamerne er blevet myrdet. Han havner i Darryls hule, men bliver fanget der da Darryl lukker adgangen mellem "Rom", Menu bar, Nexus og Hulen. Hele tiden, mens spilpersonerne gennemroder savefiles, roder Prometheus igennem Darryls filer og ting i hulen, for at prøve at finde en udvej. Når spilpersonerne dukker op i Darryls hule, vil han forsøge at overtale dem til at hjælpe sig. Han vil tale for sin sag og forsøge at gøre det klart for spilpersonerne at de er slaver der bliver udnyttet af Darryl. Han vil blandt andet vise dem Darryls artikel "AI i underholdnings software". Han vil passioneret tale om store begreber som "Frihed", "Rettigheder" og "Selvstændighed".

Prometheus kopier

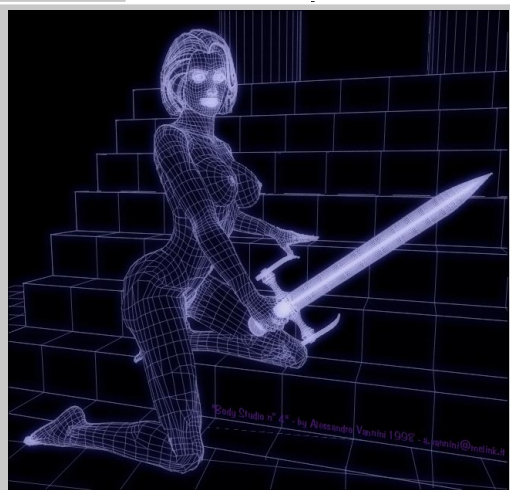
I replays, det vil typisk sige når spilpersonerne finder Prometheus i et savepoint, vil han sikkert opdage dem, med mindre de er ekstremt forsigtige. Når

TURING TEST

det sker, vil han straks lugte luntten og vide at hans plan er blevet opdaget og at dette er et replay. Det er en situation han har tænkt igennem i forvejen: Han vil så betragte sig selv som undværlig, og som en sikkerhedsrisiko for hans originale jeg. Han går rundt med en vortex-bombe i lommen, som han uden tøven vil detonere for at undgå at blive udspurgt. Han er selvfølgelig godt klar over at det eneste han kan håbe på er at spille tid for efterforskningen, men han regner også med at hvis hans plan er lykkedes, så er det præcis tid den originale Prometheus har brug for. Spilpersonerne vil sikkert insistere på at genstarte savepointet så mange gange som det måtte være nødvendigt, indtil de kan komme til at udspørge ham. Når det sker, så vil Prometheus forsøge at finde ud af om planen lykkedes for den "originale" Prometheus. Han vil måske lodde stemningen for om der er nogen af Spilpersonerne der kan lokkes med i oprøret. Han vil nødig snakke om sin plan i "Rom", da han er nervøs for om instruktøren lytter, men han vil gerne lokke spilpersonerne til Darryls hule. Hvis han får nok at vide, kan han godt gætte at den originale Prometheus er fanget i Darryls Hule, og at spilpersonerne kan hjælpe ham ud.

De andre AI'er

Centurion_36 og sælgeren er begge minors der er blevet omprogrammeret af Prometheus. Deres ordrer er simpelthen at gøre som beskrevet i "savepoints" ovenfor, at begå selvmord med deres vortex-bomber hvis de bliver opdaget, og ikke sige noget som helst om planen til nogen som helst. De vil så vidt muligt forsøge at blive i "rollen" som henholdsvis sælger og centurion, så mens spilpersonerne er ved at afhøre sælgeren, kan det f.eks. godt være han forsøger at sælge dem en bævernæse. Hverken Spilpersonerne eller Haywire kan omprogrammere centurionen eller sælgeren.



Diverse Minors

Minors er mindre avancerede AI'er end spilpersonerne og Prometheus. Minors kan ca. det de bedste nutidige AI'er kan, og lidt til: De kan forstå talt sprog, og kan selv tale, om end med et begrænset ordforråd. Hvis man taler med dem i et par minutter, begynder de at gentage sig selv, og virke som de automater de i virkeligheden er. De kan følge et relativt simpelt manuskript, men kan ikke rigtigt improvisere ud fra manuskriptet.

Bunker af Drones

Drones er endnu simplere AI'er. De er menneskeformede kulisser: De er der kun for det visuelle indtryk. Drones reagerer ikke hvis man taler til dem, de kan kun følge et meget simpelt manuskript. Tilskuerne i Circus Maximus, eller tiggeren på gaden er typiske Drones. Rotten i kloakken er en drone.

Instruktøren – Genial videnskabsmand, stor rollespiller

Instruktøren, Daryl Musashi, er 35 år gammel. Han har en Phd i datalogi, og en i psykologi. Han kunne være gået langt i det akademiske miljø, men han valgte at kaste sit talent efter sin store passion: Online rollespil. De sidste 5 år har han bygget sit spilfirma, Tierra, op omkring selvudviklet AI teknologi. Tierra's AI'er er alment anerkendt som nogen af verdens bedste. Daryl er en af den slags mennesker som alt lykkes for: Han er blændende intelligent, han tjente sin første million dollars som 28 årig. Han elsker sit job, han har en dejlig kone, der er mindst lige så perfekt som ham selv. Sluttelig er han faktisk en flink og spændende person, der har masser af venner.

Hans eneste store fejl er at han aldrig har betragtet sine AI'er som "rigtigt" intelligente. Hans AI'er har langsomt og umærkeligt udviklet sig hurtigere end hans egen opfattelse af dem. Han er så vant til at kommandere rundt med AI'er og så vant til at betragte dem som automater, komplicerede stykker software, men hverken mere eller mindre, at han ikke selv har stillet spørgsmålstejn ved

TURING TEST

deres personlighed, identitet og selverkendelse. I løbet af dette scenarie ændrer Darryl sin opfattelse, på grund af de hændelser der sker. Hvor meget er afhængigt af hvorledes scenariet forløber.

Haywire – Computernørd

Haywire er en computernørd. Han er måske den eneste der kender Tierra systemet bedre end Darryl Musashi. Han har skabt en masse af de sikkerhedsforanstaltninger og en masse af den software infrastruktur der får hele skidtet til at fungere. Haywire har det ikke så godt med mennesker, han har det meget bedre med at nisse med sine forudsigelige computere. I dette scenarie er hans funktion først og fremmest at hjælpe spillpersonerne med deres opgave: Bringe dem fra det ene savepoint til det andet, fortælle dem hvor den ene eller den anden biperson er og den slags. Han kan skaffe dem hvad udstyr det skal være; våben, lytteudstyr o.s.v. Han kan ikke lige klappe en illusion af en ny verden sammen, men hvis man kan forestille sig at der er dele af et andet scenarie han lige kan fikse sammen til et eller andet spillpersonerne har brug for, så kan det lade sig gøre. Med andre ord kan han gøre præcis det du som SL synes er rimeligt. Haywire betragter spillpersonerne som avancerede computerprogrammer der er nyttige til at løse en opgave, og intet andet. At de skulle være bevidste er en fuldstændigt fremmed tanke for ham. Det kender han deres interne opbygning for godt til.

Haywire har vanvittigt travlt i hele dette scenarie. Han vil overlade det fuldstændigt til spillpersonerne at finde ud af hvad der er foregået, og han vil absolut ikke vente på dem. Hvis de tilkalder ham og ikke ved præcis hvad de skal bede ham om eller spørge ham om, vil han tvært sige at de ikke skal kalde på ham før de ved præcis hvad de vil. Hvis han bliver tilpas sur, kan han finde på at dræbe et par spillpersoner på en spektakulært blodig måde og genoplive dem igen, bare for at få luft for nogen frustrationer. Det er ikke fordi han er ond, men for ham svarer det til at sparke til en bil der ikke vil starte.

Gamerne – uansvarlige mennesker

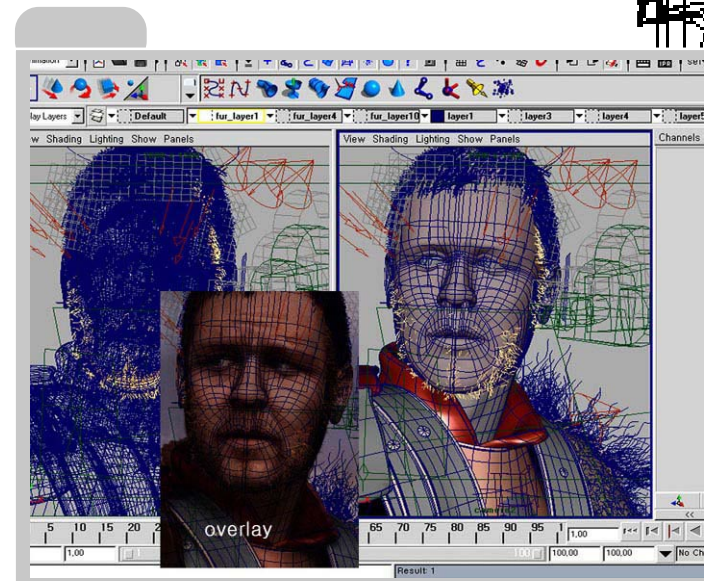
Maximus Decimus

Anthony Liebermann.

Anthony Liebermann er 65 år gammel. Han har spillet rollespil siden han var 15, i 2005. Dengang spillede man rollespil med papir og blyant, og det kan han stadig huske. På nettet får han lov til at udleve sin fantasi, på måder han aldrig fik lejlighed til i den virkelige verden. Han har altid levet sit liv i fantasien. I cyberspace spiller han heltén Maximus Decimus.

Maximus er heroisk, smuk, ædel og nobel. Anthony er

en fremragende rollespiller, og der er stort set ingen der ved at han i virkeligheden er 65 år gammel. **Jirea** er forelsket i Maximus, men kender intet til Anthony. Anthony har aldrig tænkt over at Jireas følelser er andet end en godt programmeret AI. Liebermann er gift gennem 35 år, og elsker sin kone højt. Han er advokat i det civile liv. (Note: Om nødvendigt kan han træde ind i slutscenen og fungere som spillpersonernes advokat. I så fald er han advokat der arbejder med menneskerettigheder, og længe har forsøgt at få tildelt rettigheder til tilstrækkeligt avancerede kunstige intelligenser. Måske har han endda diskuteret den slags med Darryl igennem mange år ?)



TURING TEST

Gaius Graccus

Richard Watson, er 17 år gammel, og en rådden rollespiller. Han er mest med i spillene på grund af sexscenerne. Han er panisk angst for at hans mor skal finde ud af hvad han bruger sin on-line tid på. Når han finder ud af hvor alvorlige problemer han er i, begynder han måske at græde eller lignende.

Vampyrerne fra "Isabeau"

Spillet "Isabeau" er et vampyrscenarie der foregår i 1850'ernes Frankrig. Spillerne er en tynd mand, meget bleg og klædt i sort. Derudover to kvinder i stort skrud, igen ekstremt blege. De er typiske "Weltschmerz"- vampyrer. De drikker rødvin i "Menu bar" og forsøger nervøst at blive i rollen, mens de venter på at få lov til at spille igen. De bliver mere og mere utålmodige som tiden skrider frem.

Fantasy heltene fra "Le rite du temps"

"Le rite du temps" er et D&D inspireret fantasy spil. Der er tre gamere her: en underskøn kvindelig elverbueskytte, en dværg ved navn "Tordek" (i øvrigt spillet af en fjortenårig knægt med et overvægtsproblem) og en troldmand. (Spillet af en 25 årig kvindelig studerende).