



AI in RiftRoamers ist eine alltägliche Begleiterscheinung. Weniger durch ein individuelles Bewusstsein sondern durch eine latente Intelligenz die sich unauffällig wie die Natur um den Erhalt des unterstützten Objektes und seiner Bewohner/Nutzer kümmert. Vieles – auch die komplexesten Systeme – erheben so den Anschein „einfach so“ zu funktionieren und sich zu erhalten.

Eine Fahrzeug- oder Gebäude-AI ist daher nicht vergleichbar mit einer taktischen, medizinischen oder sogar noch einer All-Purpose oder gar freien Rouge-AI.

Fahrzeug- und Gebäude-AIs arbeiten ein gewisses ausreichend vorausgerechnetes Startbudget vorausgesetzt komplett autark. Sie managen nicht nur den reinen Betrieb der Anlage sondern auch die finanzielle Absicherung durch Investitionen und Zukäufen innerhalb der für den Betrieb vorgegebenen und durch den Markt veränderten Betriebsparameter. Diese AI besitzen einen besonderen Status, der es ihnen erlaubt Verträge zu schließen und damit auch zeitweise oder dauerhaft Personal anzuheuern und damit bspw. Auch Umbauten oder gar die paramilitärische Absicherung der Verbundenen Besitztümer zu sichern und voran zu treiben.

Als unterstehen dabei der Aufsicht des Betreibers und einer lokalen Behörde.

Rouge-AI sind dabei problematisch, weil sie unkontrollierbar sind und zudem ein eigenes – extrem fremdartiges – Bewusstsein entwickelt haben. Jede zu eigenständigen Handlungen fähige AI-Baureihe wird als eigene Spezies gehandhabt. Rouge-AIs sind ab TI 10 nur vorsätzlich möglich, der normale Herstellungs- und Inbetriebnahmeprozess ermöglicht keine Rouge-AIs.

Als sind recht teuer, da der Herstellungs- und Inbetriebnahmeprozess recht komplex ist. Kommerziell eingesetzt jedoch amortisieren sie sich selbstständig.

Als sind so programmiert, dass sie Leben schützen, dabei jedoch Aggressoren mit geringerer Priorität behandeln. Das führt dazu dass sich Als nach komplizierten Regeln durchaus für den Erhalt eines Leben unter Inkaufnahme des Verlustes eines anderen Lebens entscheiden können. Moderne Als können dabei auch absichtlich hinsichtlich manipulativer Auslegung der Entscheidungsregeln herbeigeführte Entscheidungsprozesse erkennen und auflösen.

Allen Als ist gemein dass sie permanent Nachweise und Dokumentationen über ihr Handeln vorlegen können müssen um nicht die Betriebserlaubnis zu verlieren. Man kann also sicher sein dass eine AI auch über Jahre vorbereitete Handlungen (z.B. Überfälle, Attentate) die eine Handlung durch die AI provoziert haben mittels gespeicherter Sensoraufzeichnungen aller Art nachweisen kann.

Die meisten Rollenspielsysteme verschließen sich vor der Idee Künstliche Intelligenz (AI, engl. artificial intelligence) als alltägliche Beigabe in ihren Systemhintergrund einzubauen. In der Regel ist der Ansatz der, dass die AI eine Ausnahmeerscheinung darstellt und wie ein Charakter zu behandeln sei.



RiftRoamers geht hier einen anderen Weg. Zunächst einmal trennen wir Intelligenz von Emotionen. Künstliche Intelligenzen müssen keine (menschlichen) Emotionen wahrnehmen um Intelligent zu sein. Als nächstes gehen wir davon aus das Künstliche Intelligenzen aufgrund ihrer sehr ähnlichen technologischen Grundlage nicht als individuelle Charaktere behandelt werden sollten sondern als eigene Spezies.

Als mit unterschiedlichen konzeptionellen technologischen Ansätzen stellen einfach weitere AI-Spezies dar. Wir gehen sogar so weit, das wir Alien-AIs im gleichen Maße behandeln und betrachten. Eine Morlorn-AI wird mehr unterschiede zwischen sich und einem Morlorn als zwischen sich und den AIs anderer Spezies wahrnehmen.