



С головой погрузившись в книгу, можно прекрасно провести время. Чтение книг станет еще увлекательней, когда вы сможете решать, как будет развиваться сюжетная линия.

Виртуальный рассказчик (Virtual Storyteller), разработанный **Айво Свертжесом** (Ivo Swartjes) из центра Киниматики и Информационных Технологий при университете Твенте (Centre for Telematics and Information Technology of the University of Twente) в Нидерландах, позволяет читателю принять непосредственное участие в разворачивающихся книжных событиях - история будет видоизменяться в соответствии с выбором читателя. Это стало возможным, благодаря новому интеллектуальному программному обеспечению, которое готово к самым неожиданным поворотам сюжета, о которых вы только можете подумать.

«Виртуальный рассказчик», разработанный Айво Свертжесом из университета Твенте, это система, контролируемая компьютером, которая автоматически генерирует истории. Вскоре, станет возможным принять одну из ролей книги и «погрузиться внутрь» истории, которая будет развиваться в соответствии с вашими действиями, как игрока. В компьютерных играх уже довольно развиты «альтернативные линии сюжета», когда игрок может влиять на развитие истории, но новая система Свертжеса идет в этом плане еще дальше. Мир книги населен множеством виртуальных персонажей, каждый со своими эмоциями, планами, целями. «Правила», которые написаны заранее, определяют поведение персонажа, и по мере взаимодействия персонажей друг с другом, разворачивается история. Перед разработкой этой системы, Свертжес провел небольшой эксперимент, чтобы выяснить, насколько подобная технология может быть интересна для обывателей.

Импровизированный театр: С помощью специально разработанной программы-чата, он создал вымышленный мир, где находились два актера и испытуемый. Испытуемый не знал о том что будет происходить, а актерам было сообщено, что необходимо создать историю. В ходе эксперимента, выяснилось, что испытуемому и актерам понравилось принимать участие в развитии истории. В особенности им понравилась совместная работа друг с другом и возможность принимать ключевые решения.

Писатель: Но возможно ли заменить человека, задав параметры поведения персонажей набором правил? Возможно ли искусственно симитировать взаимодействие живых людей и создать историю? "Виртуальный рассказчик" может работать со сценариями, вкрапляя в них неожиданные повороты сюжета. Чтобы учесть все эти неожиданные события, разработчикам приходится постоянно добавлять новые правила поведения. Соответственно автор больше не пишет книгу, а пишет правила, которые определяют что будет происходить дальше.

От игр к плохим новостям: Виртуальный рассказчик позволит сделать компьютерные игры еще продвинутей, давая возможность игроку оказывать еще большее влияние на развитие игры, нежели это доступно сегодня. Но Свертжес видит применение своего изобретения и за пределами игровой индустрии. Эта технология может быть использована для тренинга руководящих кадров, например, или для отработки сложных ситуаций, таких как сообщение тяжелых новостей. Свертжес предрекает, что через пять лет новая концепция будет применяться для решения широкого круга задач.

Источник: GlobalScience.ru