

Искусственный интеллект, говоря простым языком, представляет собой имитацию человеческого поведения, созданную с помощью компьютерных технологий. Его основу составляют два аспекта: во-первых, алгоритмические технологии, имитирующие структуру человеческого мышления, включая логические алгоритмы и обработку естественного языка, а во-вторых, накопление информационной базы данных. Формирование личности, будь то настоящий человек или искусственный интеллект, требует накопления знаний и информации. Это долгий процесс, и только после сбора огромного объема данных ИИ может приблизиться к человеческому поведению.

— Именно поэтому я начинаю подготовку уже сейчас, — сказал Линь Шу. — Чтобы у нас было достаточно времени для разработки и оптимизации системы ИИ.

Цзюй Минфэн сразу понял, что имел в виду Линь Шу. Он планировал постепенно «вырастить» систему ИИ в течение этого времени.

— Что касается системы распознавания голоса, — продолжил Линь Шу, — честно говоря, наша специализация не охватывает эту область. Поэтому я думаю либо купить технологию у сторонних разработчиков, либо переманить специалистов из будущих исследований. Как ты думаешь, кого нам лучше переманить — из южного или северного университета?

Под «южным» и «северным» Линь Шу подразумевал два исследовательских института при университетах, которые позже стали известны своими достижениями в области распознавания голоса.

Университеты Южного Научно-технического института и Яньда находились на передовых позициях в этой области, но те, кто позже добился успеха, в то время, возможно, даже еще не окончили учебу. Однако, если Линь Шу не ошибается, обе стороны уже давно добились определенных результатов в этой области, хотя технологии того времени были далеки от совершенства и еще не получили широкого признания.

Специалист из Южного Научно-технического института, Чжоу Фань, позже сосредоточился на разработке умных компаньонов. Его работы в области распознавания голоса и искусственного интеллекта были особенно выдающимися, и созданные им роботы славились своей реалистичной интонацией и живым характером, долгое время доминируя на международном рынке роботов-компаньонов. Специалист из Яньда, Бай Чивэнь, занимался исследованиями в области общественных услуг, и его система распознавания голоса позже использовалась в телефонных сервисах, мобильных играх и других областях.

Если говорить об уровне технологий, то сложно определить, кто из них лучше. Их работы были разными, но оба они были выдающимися в области распознавания голоса.

Цзюй Минфэн задумался на мгновение, а затем сказал:

— Сила Чжоу Фаня заключается в моделировании личности для электронных интеллектуальных систем, а Бай Чивэнь преуспел в обработке данных и разработке технологий, таких как распознавание изображений и логические алгоритмы. На самом деле, оба их навыка нам пригодятся, так что не стоит заикливаться на том, кого именно переманить. В любом случае мы выиграем. Если удастся заполучить обоих, это будет настоящий успех. Давай попробуем связаться с обоими и посмотрим, что из этого выйдет.

Линь Шу согласился с мнением Цзюй Минфэна и ответил:

— Тогда попробуем переманить обоих.

И Чжоу Фань, и Бай Чивэнь в то время были еще начинающими специалистами, малоизвестными в своих кругах, так что переманить их не составило бы труда, и шансы на успех были довольно высоки.

Однако Цзюй Минфэн задумался и добавил:

— Хотя, даже если так, их исследования, вероятно, еще не слишком глубоки. Неужели ты думаешь, что за год или два мы сможем применить эту технологию в игре? Как ты планируешь это сделать?

— Я не настолько тороплюсь, — ответил Линь Шу. — В будущих ARPG (ролевых играх в реальном времени) я планирую добавить режим голосового управления. Это будет похоже на голосовые функции в современных электронных устройствах, но с той разницей, что я хочу использовать это в играх, чтобы игроки могли выбирать между управлением с помощью клавиатуры или голосовых команд. Например, когда игрок произносит команду для интерфейса или навыка, игра сможет распознать её и выполнить действие. Вот такая у меня идея.

Цзюй Минфэн сразу понял, что именно Линь Шу задумал.

Много лет спустя такие голосовые функции стали практически стандартом в виртуальных играх. В те времена игры уже не требовали клавиатуры, мыши или контроллеров — вместо этого использовалось нейронное подключение, сканирование значков или голосовое управление. Цзюй Минфэн понял, что Линь Шу шаг за шагом движется к созданию виртуальной онлайн-игры.

Поскольку текущий план Линь Шу не требовал отдельного проекта в компании, он мог обойтись без участия Чжэн Фанчэна и Ду Сытун. Однако по разным причинам он всё же собрал их для небольшого совещания.

На этой встрече Линь Шу сначала рассказал о своих планах на будущее, включая направление развития компании, распределение финансовых потоков и концепцию нового игрового движка.

Хотя новый движок пока существовал только на бумаге, необходимо было определить его тематику. Только после этого Линь Шу мог решить, как будет выглядеть ИИ в игровой системе.

Например, если игра будет фэнтези, научной фантастикой или исторической, то ИИ должен быть разработан с учетом разных направлений, изучать различные стили речи и диалогов. Если не определить это заранее, дальнейшее развитие будет затруднено, и можно потратить много усилий впустую.

После того как Линь Шу озвучил эту идею, все присутствующие не сразу высказались, словно обдумывая свои слова.

После некоторого молчания Чжэн Фанчэн спросил:

— Босс, ты планируешь адаптировать существующий роман или создать собственный сюжет и мир?

— Возможно и то, и другое, — ответил Линь Шу. — Главное — понять, что будет более выгодным, и есть ли подходящие произведения для адаптации.

— Если речь идет об ARPG, я думаю, что произведения с мужских сайтов подойдут лучше. В

последнее время фэнтези и сянся-романы очень популярны, и многие из них имеют хорошо проработанный мир. Правда, большинство из них довольно схожи, и их сюжеты часто повторяются. Но в игре это будет уже другой формат, так что проблем быть не должно.

Затем все начали обсуждать произведения, которые могли бы быть адаптированы в игру, а Линь Шу поделился своими мыслями о новом движке. Бай Мяо, как обычно, вступила в спор с Чжэн Фанчэном, и оба яростно отстаивали свои позиции. Их накал страстей был настолько велик, что Линь Шу даже подумал, что девушка в следующую секунду ворвется в офис Чжэн Фанчэна и устроит драку.

Ему пришлось вмешаться, чтобы остановить этот конфликт.

Когда всё наконец утихло, Линь Шу еще не успел заговорить, как получил от Ду Сытун список книг.

— Я не знаю, что именно тебе нужно, — сказала она, — но это те произведения, которые мне всегда нравились. Те, что подходят для адаптации в игру, я выделила красным — это романы с масштабным миром и сильной сюжетной линией. Если нужно, я могу кратко рассказать о каждом из них и выделить их основные достоинства, чтобы ты мог решить, подходят ли они для адаптации.

Ее спокойный и организованный подход произвел на Линь Шу впечатление.

Бай Мяо и Чжэн Фанчэн не подумали об этом, и Чжэн Фанчэн даже задумался над своим поведением, а Бай Мяо немного расстроилась, но оба переключили внимание.

Ду Сытун начала подробно, но живо и лаконично рассказывать о каждой книге из списка. Бай Мяо сначала думала о том, что сама хотела бы порекомендовать, но постепенно увлеклась рассказом Ду Сытун.

Когда Ду Сытун закончила, большая часть произведений уже оказалась в списке для чтения Бай Мяо — остальные она уже успела прочитать.

<http://bllate.org/book/16614/1519930>