

technologische anlage

1. ziel

durch statistische erfassung der aktivitaeten des lesers soll sein gefuehlszustand und die geschichte manipuliert werden. dem leser wird freiheit vorgegaukelt, er steht jedoch unter staendiger beobachtung und wird durch die geschichte geleitet. siehe pflock.

das ziel ist nicht, die anpassung des programmes an den leser, sondern umgekehrt, dem leser meine vorstellungen besser zu vermitteln.

2. idee

ich war ja nie gut in algebra. die formeln waren mir einfach nicht gelaeufig. aber schliesslich braucht es keine durchgetrimmten, komplexe algorithmen, um komplexe sachverhalte zu erzeugen.

viele einfache, verkettete rechnungen treiben die grosse maschine an.

sie beobachtet und wertet aus, danach sendet sie text zurueck um die geschichte auszugeben.

hui, wie ist es doch lustig kriterien zu schmieden um die wenigen informationen, die hereinkommen, immer wieder umzuschichten und in relation zu stellen, zu altem und neuem.

3. funktion, grundlagen(stark vereinfacht):

technologie:

mysql datebank, perl. serverseitige applikation mit browser-zugang.

text:

der text wird chronologisch aufgeteilt und in die datenbank geschrieben. zu jeder chronologischen einheit schreibe ich verschiedene varianten. die varianten unterscheiden sich weniger inhaltlich sondern durch den gefuehlszustand. jede einheit erhaelt eine bewertung von eins bis neun, eins ist boese(negativ) und neun ist gluecklich (positiv).

einleitung

in der einleitung wird der gefuehlszustand des lesers ermittelt. dies geschieht folgendermassen: die geschichte erscheint abschnittsweise im browser fenster. man kann jedes wort anklicken. jedes wort hat eine bewertung von eins bis neun. am schluss der einleitung ein wert von eins bis neun aus dem durchschnitt der gewaehlten woerter errechnet. dies wird als gefuehlszustand des lesers angenommen und ist die grundlage fuer den weiteren verlauf der geschichte. dieser wert erlaubt es mir die soll-kurve (abb2.) zu generieren.

in dieses schema wird der leser eingegliedert.

kapitel 1-4

das programm versucht den benutzer zu zwingen immer die vorbestimmte bewertung zu erreichen. in jedem ereignis der geschichte kann der benutzer mehrmals woerter anklicken. das programm versucht den durchschnitt der bewertungen der angeklickten woerter immer auf der von der einleitung bestimmten kurve zu halten.

schluss

im schlussteil wird der gefuehlszustand des lesers ermittelt und mit dem anfang verglichen, um das ziel der applikation, eine umkehrung zu erreichen, zu ueberpruefen.

lernfaehigkeit und intelligenz

kuenstliche intelligenz und kybernetik sind nicht lustig. die versuchen nur immer einen menschen nach zu bauen. der mensch muss seine intelligenz ueberbewerten. es ist das einzige was er hat.

darum gibt es da viele komische definitionen, die ich nicht teile.

warum brauche ich einen computer, der denkt wie ein mensch, solange es noch echte menschen gibt?

ich halte mich an die statistiker, sie lieben die wahrscheinlichkeit.

ich arbeite auch mit wahrscheinlichkeiten und statistischen methoden, die ich selber bestimmen und erfinden kann.

intelligenz ist nicht etwas, das was man erzwingen kann, sie entsteht einfach.

anlehnungen an intelligente funktionalitaet besteht im storytool in form von erinnerung, lernfaehigkeit und statistischer auswertung.

storytool v0.20 technologie, ein konkretes beispiel:

die einzelnen begriffe sind auf seite 8 im grauen kasten definiert.

grundlagen

jede **text-einheit** und jedes **wort** hat eine **bewertung von 1-9**.

struktur:

einleitung, kapitel 1-4 und schluss.

in der **einleitung** wird bestimmt wie sich der leser fñhlt, ausgedrñckt in einer zahl von 1-9.

kapitel 1-4:

kapitel sind wiederum **in szenen unterteilt** und die szenen enthalten die chronologisch geordneten einheiten. ich nenne sie ticks. die einzelnen ticks enthalten wiederum text-einheiten.

es gibt text-einheiten die wichtig sind andere sind nur optional.

schluss:

wie fñhlt sich der leser am schluss?

allgemeine saetze:

allgemeine saetze sind chronologisch unabhaengig.

stand der dinge, was bis jetzt geschehen ist

anhand eines beispiels wird der ablauf erklart.

einleitung:

die bewertung hat 7.11 ergeben, der leser fñhlt sich also gut.

kapitel:

wir befinden uns in der 6. scene des 1.kapitels. dies ist die letzte scene des kapitels.

der leser hat 35 clicks hinter sich, die einleitung ausgenommen.

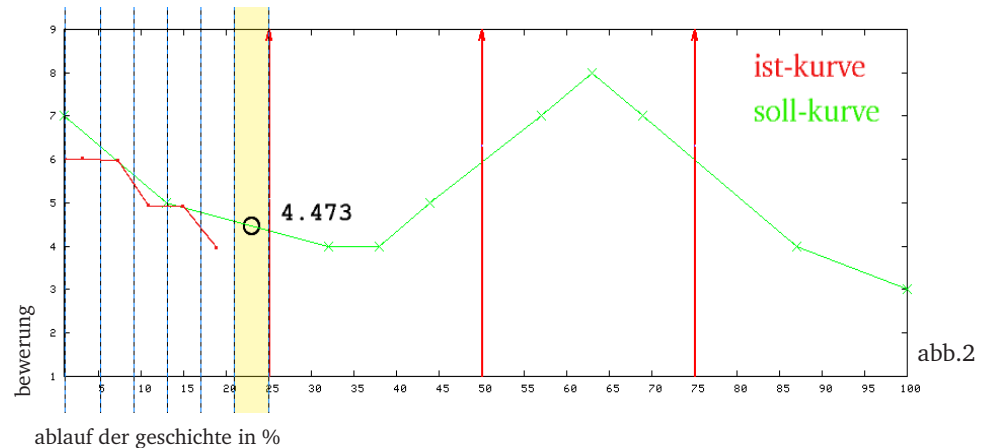
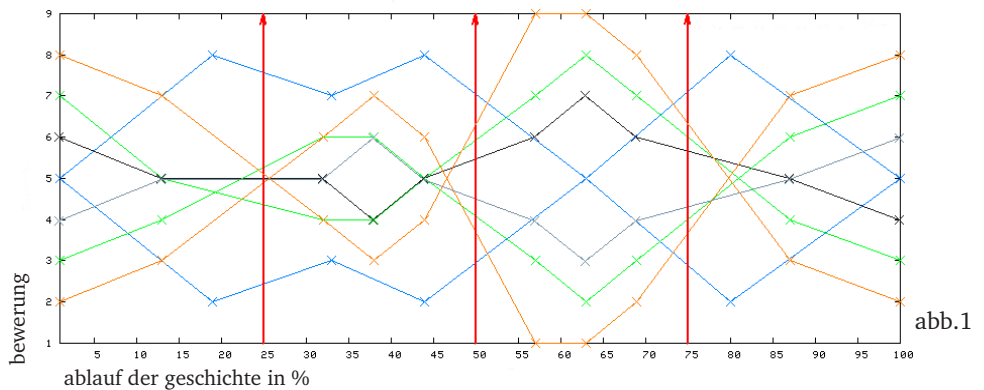
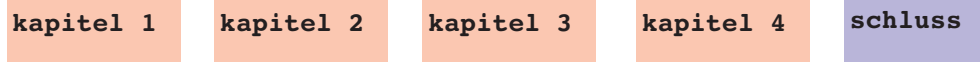
einleitung

die **einleitung** hat aufgrund der angeklickten worte den **gefuehlszustand des lesers auf ~7 festgelegt.**

auf dieser grundlage wird eine von **8 moeglichen soll-kurven** ausgewaehlt. (abb.1)

die **gruene kurve in abb.2** ist nicht der gefuehlsmaessige ablauf der geschichte, sondern **bezeichnet, welche bewertung die worte haben muessen die der leser anklicken wird.** (soll-kurve)

der durchschnitt der bewertungen der angeklickten worte (**ist-kurve**) muss **fuer jede scene auf der soll-kurve liegen.**



die 6. scene des ersten kapitels (du traemst). aufgrund, der von der einleitung bestimmten kurve, **soll der leser hier im durchschnitt woerter mit der bewertung ~4 anklicken** (soll-bewertung).

welcher text kommt?

zu erreichende bewertung in dieser scene ist 4.
im durchschnitt hat der leser in dieser scene, bis
jetzt, woerter mit der bewertung 5 geklickt.
er liegt also zu hoch.

**welche bewertung muss der text, der
jetzt kommt, haben, damit der
durchschnitt sinkt?**(best-bewertung)

es gibt zwei strategien und eine default strategie auf
die ich hier nicht eingehe:

1. strategie (ist in diesem beispiel aktiv):

das letzte best-bewertung war 4 und das hat nichts
gebracht also **sinkt best-bewertung auf 3!**

2. strategie (wird hier nicht angewendet):

welche text-bewertung hat in dieser session am
ehesten den leser dazu veranlasst, ein wort mit der
bewertung 4 anzuklicken?

**wieviele ticks sollen angezeigt
werden?**

bis jetzt bewertungsdurchschnitt = 5

zu erreichende bewertung =4

max. anzahl text-ticks in dieser scene = 10

maximal darf 1/4 der scene ausgegeben werden.

rechnung:

$(10/4)-(5-4)=2$

2 ticks werden ausgegeben.

**allgemeine-aussagen (general
statements) :**

auf 2 text-einheiten kommt ein allgemeiner satz.

text-out kapitel 1, scene 6, tick 5-6, best-bewertung 3

molly ist verschwunden. die toten bullen auch. scheisse, wo ist bloss
die olle molly hin?

auch die liebe ist manchmal fuer die katz.

"wo warst du denn so lange? ich bin fickrig! komm her, nun komm
schon!" molly beeilt sich und ihr voegelt ein bisschen.

manche deiner spermien haben zwei schwaenze. ihre verzweifelten
schwimmversuche wuerden laecherlich wirken
unter einem mikroskop.

erster tick

zu verfuegung stehende text-einheiten:

eine dieser text-einheiten muss kommen!

-bewertung: 2 punkte: 8

wo ist bloss diese schlampe hin? die drecksbullen sind auch weg!
"molly!" bruellst du laut und entnervt.

-bewertung: 3 punkte: 9

**molly ist verschwunden. die toten bullen auch.
scheisse, wo ist bloss die olle molly hin?**

-bewertung: 4 punkte: 8

molly ist verschwunden. die toten bullen auch.
komisch, wo ist bloss die kleine molly hin?

-bewertung: 5 punkte: 7

molly ist verschwunden. die toten polizisten auch.
komisch, wo ist bloss die kleine molly hin?

-bewertung: 6 punkte: 6

wo ist die kleine molly? die polizisten sind auch weg.
du reibst dir den schlaf aus den augen.

-bewertung: 7 punkte: 5

wo ist die liebe molly? die polizisten sind auch verschwunden.
du denkst du traueumst noch und legst dich wieder hin.

optionale text-einheiten:

-bewertung: 1 punkt: 7

dein schaedel wird gleich platzen.

zweiter tick

zu verfuegung stehende text-einheiten:

eine dieser text-einheiten muss kommen!

-bewertung: 1 punkte: 7

"wo bist du so lange gewesen mein fickmaeuschen?
nun komm schon her. ich will dich und deine fotze bei mir."
sie reibt ihre titten an deinem stock
und ihr treibt es zu derb fuer ihren geschmack.

-bewertung: 2 punkte: 8

"wo warst du denn so lange? ich bin fickrig! komm her. nun
komm
ich will deine fotze riechen." molly beeilt sich
und ihr voegelt ein bisschen derber.

-bewertung: 3 punkte: 9

**"wo warst du denn so lange? ich bin fickrig! komm her, nun
komm schon!"**

molly beeilt sich und ihr voegelt ein bisschen.

-bewertung: 4 punkte: 8

endlich kommt sie wieder. du reisst sie aufs bett
und sagst sie haette ein billiges parfuem. ihr macht es
miteinander.

-bewertung: 5 punkte: 7

da kommt sie ja wieder. "hab mich nur mal frisch gemacht."
ihr uebt euch im beischlaf.

-bewertung: 6 punkte: 6

da kommt sie ja wieder. "hab mich nur mal frisch gemacht."
sie duftet ganz toll. ihr treibt es ganz doll. rein und raus.
sie mag es deftig, wie die meisten frauen

-bewertung: 7 punkte: 5

du umarmst sie und vergisst alle fragen. sie hat sich nur mal
frisch gemacht.

sie duftet ganz toll und ihr liebt euch voll.

-bewertung: 8 punkte: 4

sie steigt zu dir ins bett und liebkost dich.
sie duftet ganz toll und ihr liebt euch voll.

-bewertung: 9 punkte: 3

sie steigt zu dir ins bett und liebkost dich.
sie riecht frisch wie der fruehling.

du moechtest sie einatmen und in sie eindringen.

optionale text-einheiten:

-bewertung: 8 punkte: 4

wie auf unberuehrtem schnee gehen.

-bewertung: 3 punkte: 9

manche deiner spermien haben zwei schwaenze.
ihre verzweifelten schwimmversuche wuerden laecherlich wirken
unter einem mikroskop.

allgemeiner satz:

auch die liebe ist manchmal fuer die katz.

der allgemeine satz bezieht sich immer auf den vorhergehenden satz.

es gibt mehrere hundert allgemeine satze die eingestreut werden koennen.

ein punktesystem verteilt jedem allgemeinen satz punkte. der satz mit der hoechsten punktzahl wird angezeigt.

punktesystem

1. worte die gleich wie im vorhergehenden satz sind geben punkte. also in diesem beispiel fuer "ist", "auch", "die".

wobei worte die kuerzer sind als vier buchstaben, weniger wert sind.

2. was reimt sich mit dem vorhergehenden satz?

3. kommt das letzte angeklickte wort darin vor?

4. wenn personen oder objekte vorkommen die in diesem text ausschnitt aktiv sind gibt es nochmals punkte.

5. die bewertung spielt auch eine rolle.

in diesem speziellem beispiel gibt es nur punkte fuer gleiche worte und fuer die bewertung. da z.b: weder personen noch objekte im satz vorkommen.

fazit

mit hilfe der datenbank, einer grosse anzahl von text-versionen und der programme, ist es mir moeglich den **gefuehlsmaessigen verlauf der geschichte genau zu kontrollieren.**

die scheinbare freiheit die der leser hat, indem er alle worte anklicken kann, wird durch die algorithmen zunichte gemacht.

der benutzer wird gezwungen sich auf einer vorgefertigten kurve(soll-kurve) zu bewegen. **was er wann zu klicken hat ist schon im voraus festgelegt.**

trotzdem wird und kann die geschichte nie zweimal gleich verlaufen.

diese wahrscheinlichkeit ist verschwindend gering, da faellt uns vorher der himmel auf den kopf.

ausserdem hat der leser trotzdem einen einfluss auf den gefuehlsmaessigen verlauf der geschichte.

wenn der benutzer nicht so klickt wie vorherbestimmt, werden massnahmen ergriffen, die einfluss auf die geschichte haben.

selber ausprobieren:

<http://www.krungkuene.org/storytool/>

freiheit und ordnung, definitionen

text-einheiten

eine text-einheit enthaelt einen oder mehrere saetze.

jeder text-einheit koennen neben einer emotionalen bewertung von 1- 9, auch personen und objekte zugeordnet werden.

tick

ist das **kleinste chronologische gebilde** im handlungsablauf.

ein tick enthaelt text-einheiten. aber nur **must-einheiten** und **optionale-einheiten.**

wobei aber die selben text-einheiten in verschiedenen ticks vorkommen koennen.

eine text-einheit kann also im chronologischen ablauf eine

gewisse spanne von ticks abdecken.

ein tick kann auch mehrere must- und optionale-einheiten enthalten.

must-einheiten

gruppiert mehrere text-einheiten. pro gruppe muss dann eine einheit pro tick angezeigt werden.

sind immer wichtig fuer die handlung der geschichte.

optionale-einheiten

einheiten die kommen duerfen wenn sie mehr oder gleichviel punkte haben wie die must-einheiten.

general-einheiten

sind nicht in ticks eingeordnet. sind chronologisch wie inhaltlich unabhbaengig. ein beispiel sind

sprichwoerter, die passen immer.

soll-bewertung

durchschnitt der emotionalen bewertungen der angeklickten worte die es in dieser szene zu erreichen gilt.

best-bewertung

emotionale bewertung die eine text-einheit haben sollte die angezeigt wird.

text-out

textausschnitt der pro klick des benutzers (real-klick) angezeigt wird. dort sind wiederum alle woerter klickbar.

setzt sich aus allen einheiten zusammen und kann mehre ticks beinhalten.